ASIMOV

GALACTIC FOUNDATION GAMES

ARNOLDO MONDADORI EDITORE

LA SUCCESSIONE DI CLEON

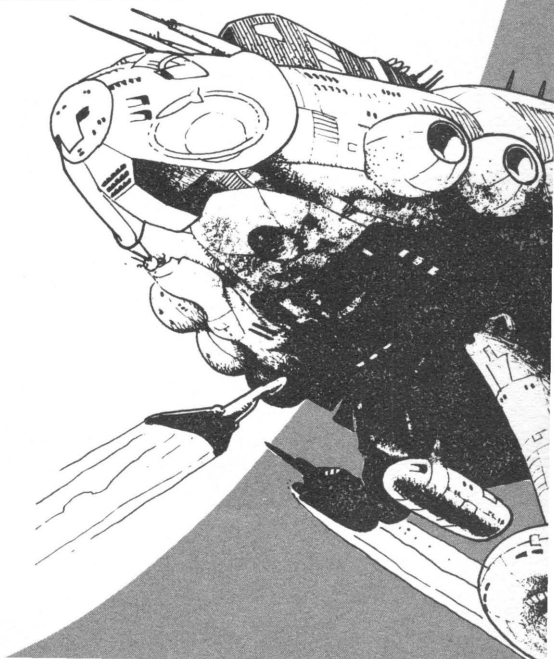
GALACTIC
FOUNDATION
GAMES

ISAAC ASIMOV

LA SUCCESSIONE DI CLEON

---

progetto e testi della serie
GALACTIC FOUNDATION GAMES
a cura di Leonardo Felician

illustrazioni di Giacinto Gaudenzi

ARNOLDO
MONDADORI
EDITORE

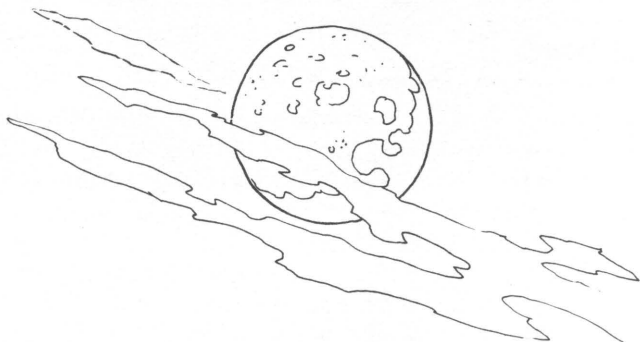
Prologo

L'Impero Galattico è giunto ormai al suo epilogo. Come Hari Seldon, l'iniziatore della psicostoria, aveva previsto, lo sfascio e la disgregazione completa della compagine sociale che abbraccia l'universo intero sono ormai prossimi.

Fortunatamente per l'umanità, da circa cinquecento anni si stanno dipanando le fila del Progetto Seldon, un piano di dimensioni epocali, concepito per abbreviare da trentamila a soli mille anni il periodo di Medioevo destinato a seguire il crollo dell'Impero.

La Fondazione, istituita sul pianeta Terminus da Seldon con un biblico esodo, narrato nel primo volume dei *Galactic Foundation Games*, è ormai una potenza consolidata, che si è imposta su tutta la Periferia Galattica ed è riuscita perfino ad avere la meglio sulle soverchianti forze della Ventesima Flotta Imperiale, comandata dal generale Bel Riose, l'ultimo dei grandi condottieri dell'Impero.

La minaccia costituita dal Vecchio Impero non è però ancora tramontata. Per questo, nell'avventura che stai per leggere un giovane ufficiale dell'astromarina della Fondazione sarà chiamato a recarsi nientemeno che su Trantor, la capitale imperiale, per studiare il modo di trarre vantaggio, per la Fondazione, dalle lotte intestine per la successione di Cleon II, l'Imperatore ormai vecchio e malato che, secondo il Progetto Seldon, è destinato a essere l'ultimo a regnare sulla Galassia unita.

Chi riuscirà a comprendere quali forze si scontreranno in una lotta senza esclusione di colpi per l'ascesa al soglio imperiale? Chi saprà orientarsi tra le diecimila stanze del complicatissimo labirinto del Palazzo Imperiale? Chi darà fuoco alla miccia che

distruggerà definitivamente il pianeta dalle cupole d'acciaio e con esso il Primo Impero Galattico?

Secondo l'*Enciclopedia Galattica*, CXVI edizione, pubblicata nel 1020 E.F. dagli Editori Enciclopedia Galattica, Terminus, il nome di questo eroe della Fondazione è... il tuo!

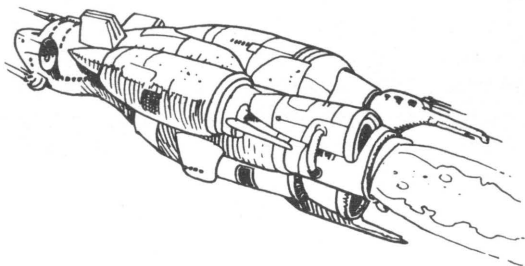
Quello che stai sfogliando, infatti, non è un libro come gli altri, ma appartiene al genere dei "libri-gioco", nei quali il protagonista sei tu. Anziché leggere in sequenza le pagine del libro, la trama si snoderà attraverso un percorso, una specie di labirinto, che sarai tu stesso - con le tue scelte e le tue capacità - a determinare, fino a giungere al successo previsto dai piani psicostorici di Hari Seldon oppure al fallimento della missione.

Una certa conoscenza del mondo della Fondazione, descritto nei volumi della "Trilogia Galattica" (*Cronache della Galassia*, *Il crollo della Galassia centrale*, *L'altra faccia della spirale* pubblicati negli Oscar Mondadori) ti può aiutare a intuire certe scelte, ma non è comunque necessaria per poter vivere con successo questa avventura. Una matita e una buona dose di fiuto, invece, sono indispensabili, e costituiscono tutto ciò che serve per entrare in un universo di gioco in cui nulla è lasciato al caso.

Il gioco

All'inizio di questa avventura sei un giovane ufficiale dell'astromarina della Fondazione. Il labirinto della tua attività si snoda attraverso una successione di episodi, chiamati “note” e numerati, che si rimandano l'uno all'altro. A volte sarai tu a scegliere, in base al tuo fiuto e alla tua conoscenza del mondo della Fondazione, con quale nota conviene proseguire la lettura, tra varie alternative proposte; altre volte saranno le circostanze a obbligarti a seguire una certa strada, ma comunque mai - in nessun momento - interverrà il caso.

L'avventura sarà determinata esclusivamente dalle tue scelte, dalle doti del tuo bagaglio personale, dall'attenzione con la quale affronterai gli imprevisti, dal tuo intuito e dalla capacità di orientarti nell'immenso labirinto del pianeta Trantor e in particolare dello sconfinato Palazzo Imperiale. Non sottovalutare perciò l'importanza della fase di creazione iniziale del personaggio, durante la quale sceglierai le caratteristiche che avranno una profonda influenza sull'evoluzione del gioco.

Un ultimo consiglio: evita la lettura in sequenza delle note del libro, perché non risulterebbe utile a cogliere indicazioni su come arrivare in fondo e ti toglierebbe in parte la sorpresa, e con essa il gusto dell'avventura.

I Punti Seldon

Questo libro, come gli altri *Galactic Foundation Games*, prevede l'attribuzione a chi giunge fino in fondo di un certo punteggio, espresso in Punti Seldon, che misura la comprensione del ciclo della Fondazione e qualifica per intraprendere nuove avventure sempre piú complesse.

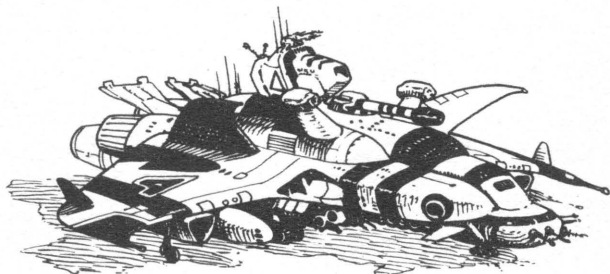
Per questo sesto volume della serie è consigliato come prerequisito un punteggio di due Punti Seldon, ma se ne hai già acquisiti di piú nei libri precedenti ne riceverai ora un vantaggio tangibile fin dalla fase iniziale dell'avventura. Se non hai alcun punteggio Seldon, forse ti sarebbe utile misurarti con qualcuna delle precedenti avventure della serie prima di addentrarti in questa, che è tra le piú complesse.

In ogni caso, l'avventura che stai per leggere mette in palio tre Punti Seldon a seconda della strada che avrai trovato per arrivare alla soluzione, come illustrato nella *Tabella di Autovalutazione Finale*.

Creazione del personaggio

Prima di incominciare a leggere le note dell'avventura, devi occuparti della creazione iniziale del personaggio, dalla quale dipende ogni tua probabilità di successo. Tutte le scelte in questa fase, a partire dal tuo nome e dal pianeta di nascita (Terminus, Anacreon, Lucreza, Santanni...), devono venir trascritte sul *Diario personale*. Annota sul *Diario* il punteggio Seldon che hai eventualmente acquisito con la lettura delle avventure precedenti di questa serie: si tratta di un valore che può andare da zero a dodici punti;

un terzo di questi, arrotondati all'intero inferiore se necessario, costituisce il punteggio iniziale da segnare nella tabella *Riserva di doti*.

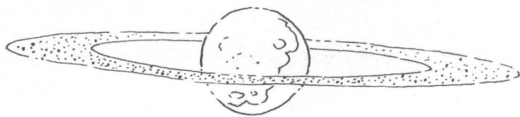
DIARIO PERSONALE

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

NOME ____________________

PIANETA DI NASCITA ____________________

PUNTI SELDON GUADAGNATI
IN PRECEDENTI AVVENTURE ____________________

CARRIERA MILITARE	*RISERVA DI DOTI*
☐ Sottotenente ☐ Tenente ☐ Capitano ☐ Colonnello ☐ Generale ☐ Ammiraglio ☐ Commodoro	

ANNOTAZIONI

Per la scelta delle doti, questo libro impiega un meccanismo diverso da quello utilizzato negli altri della serie, cioè prevede doti variabili nel corso dell'avventura.

Osserva ora la *Tabella delle doti* nella doppia pagina seguente: in essa le caselle riportano il nome di due doti ciascuna, ottenute incrociando la riga e la colonna. Le caselle grigie della diagonale non valgono ai fini del gioco.

All'inizio disponi della possibilità di avvalerti di una sola coppia di doti. Individua la casella che le contiene barrandola con una croce; sempre con una croce barra il primo cerchietto del colonnino sulla destra, che indica il numero di *segnadoti* di cui disponi e che potrà variare durante il gioco. È consigliabile scrivere a matita, perché l'esperienza ti potrà suggerire di ricominciare da capo con una scelta diversa. Ogni *segnadoti* indica una coppia di doti: durante il gioco ti converrà fare in modo di non ripetere due volte una stessa dote, perché non ne avresti nessun vantaggio.

Tramite il posizionamento del *segnadoti* puoi dunque scegliere liberamente due doti, che costituiscono il bagaglio inziale del tuo personaggio, tra le dodici seguenti:

ACCORTEZZA	FORZA
CORAGGIO	PREPARAZIONE
CURIOSITÀ	RICCHEZZA
DIPLOMAZIA	SALUTE
EDUCAZIONE	SPREGIUDICATEZZA
FORTUNA	SUCCESSO

Le doti comunque non resteranno inalterate per tutto il gioco. Durante la lettura di certe note ti potrà essere richiesto di *spostare* un *segnadoti* a tua

scelta, nel qual caso sarai obbligato a muoverlo dalla casella in cui si trova a una adiacente sulla *Tabella delle doti*. Tutti i successivi test, già a partire dalla nota stessa dove è stato chiesto di effettuare il cambiamento, faranno riferimento alle nuove doti.

Il punteggio di *Riserva di doti* sul *Diario personale* ti servirà per guadagnare altri *segnadoti*. Alcune note, infatti, ti chiederanno di aumentare il punteggio della *Riserva*: quando avrai completato sei punti, potrai ottenere un *segnadoti* in piú. Allo stesso modo potrai però perdere punti nella *Riserva di doti*: se finirai sotto zero, dovrai rimuovere un *segnadoti*. Tutto ciò ti verrà comunque indicato chiaramente nel corso della lettura.

La tabella della *Carriera militare* riporta il grado che hai raggiunto nell'astromarina della Fondazione, mentre le *Annotazioni* serviranno per ricordarti diverse eventualità, che avranno importanza nello svolgimento dell'avventura.

Un'avvertenza importante per la lettura delle note del libro riguarda i test in cui si richiede la presenza di una condizione *oppure* di una seconda condizione: in questo caso, salvo espressamente indicato, il test è positivo anche se si verificano *entrambe* le condizioni.

L'obiettivo del gioco consiste nell'arrivare al termine dell'avventura senza aver fatto uscire il grande Progetto dai binari preparati da Hari Seldon. Se riuscirai a raggiungere questo obiettivo - e vedrai che non sarà facilissimo - potrai inoltre valutare da solo la tua conoscenza del mondo della Fondazione e l'intuito che hai dimostrato nel districarti in questo labirinto. Le doti e il punteggio di *Riserva* a fine gioco costituiscono il parametro di autovalutazione finale, per cui cerca di massimizzarli, compatibilmente però con l'obiettivo principale di percorrere il

TABELLA DELLE DOTI

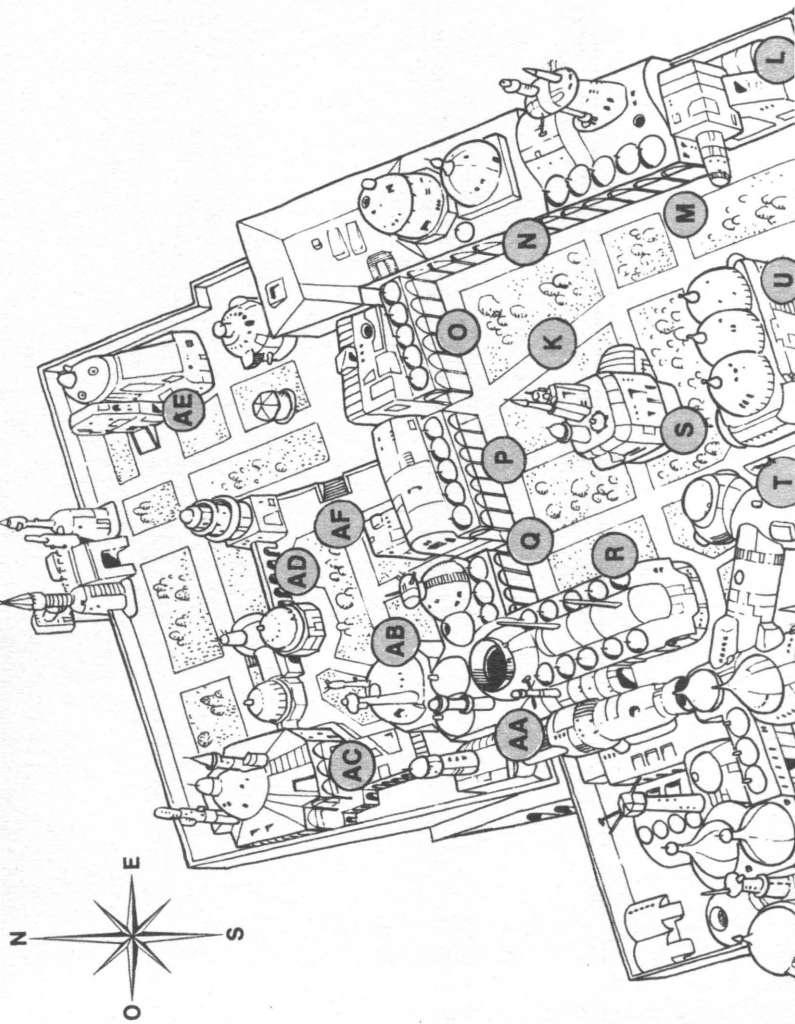
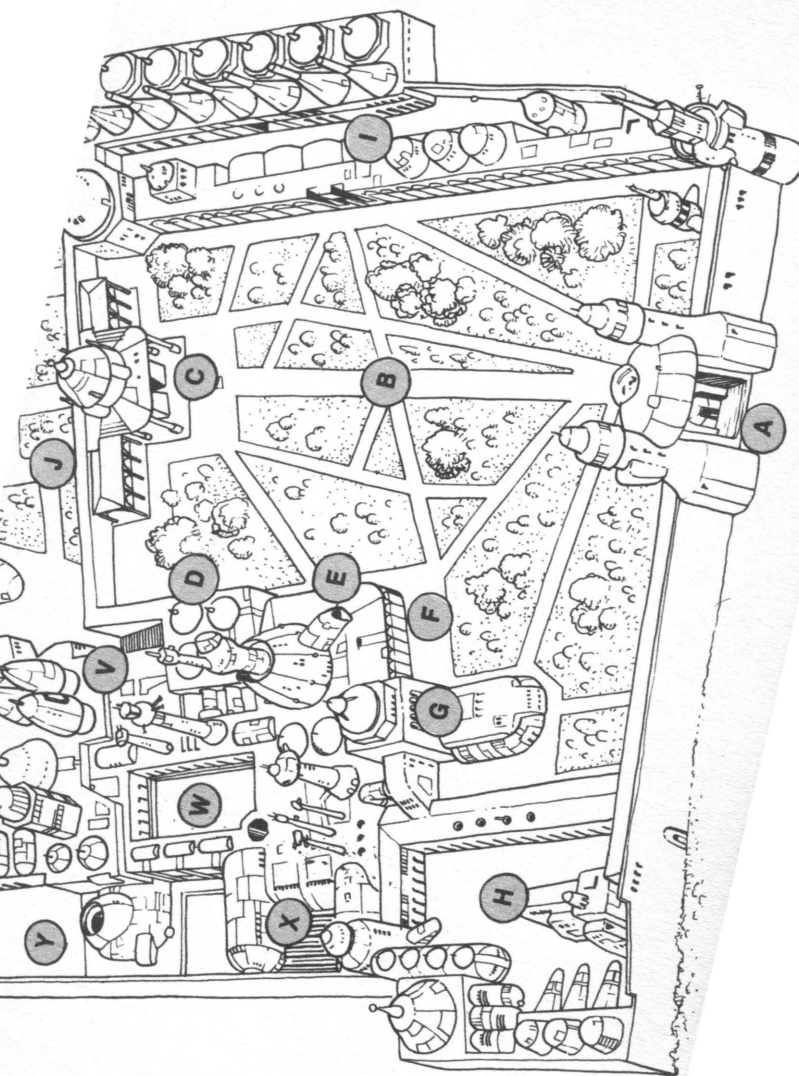
	Accortezza	Coraggio	Curiosità	Diplomazia	Educazione	Fortuna
Accortezza		Cor Acc	Cur Acc	Dip Acc	Edu Acc	Fr Ac
Coraggio	Acc Cor		Cur Cor	Dip Cor	Edu Cor	Fr Co
Curiosità	Acc Cur	Cor Cur		Dip Cur	Edu Cur	Fr Cu
Diplomazia	Acc Dip	Cor Dip	Cur Dip		Edu Dip	Fr Di
Educazione	Acc Edu	Cor Edu	Cur Edu	Dip Edu		Fr Ed
Fortuna	Acc Frt	Cor Frt	Cur Frt	Dip Frt	Edu Frt	
Forza	Acc Frz	Cor Frz	Cur Frz	Dip Frz	Edu Frz	Fr Fr
Preparazione	Acc Pre	Cor Pre	Cur Pre	Dip Pre	Edu Pre	Fr Pr
Ricchezza	Acc Ric	Cor Ric	Cur Ric	Dip Ric	Edu Ric	Fr Ri
Salute	Acc Sal	Cor Sal	Cur Sal	Dip Sal	Edu Sal	Fr Sa
Spregiudicatezza	Acc Spr	Cor Spr	Cur Spr	Dip Spr	Edu Spr	Fr Sp
Successo	Acc Suc	Cor Suc	Cur Suc	Dip Suc	Edu Suc	Fr Su

Forza	Preparazione	Ricchezza	Salute	Spregiudicatezza	Successo
Frz Acc	Pre Acc	Ric Acc	Sal Acc	Spr Acc	Suc Acc
Frz Cor	Pre Cor	Ric Cor	Sal Cor	Spr Cor	Suc Cor
Frz Cur	Pre Cur	Ric Cur	Sal Cur	Spr Cur	Suc Cur
Frz Dip	Pre Dip	Ric Dip	Sal Dip	Spr Dip	Suc Dip
Frz Edu	Pre Edu	Ric Edu	Sal Edu	Spr Edu	Suc Edu
Frz Frt	Pre Frt	Ric Frt	Sal Frt	Spr Frt	Suc Frt
	Pre Frz	Ric Frz	Sal Frz	Spr Frz	Suc Frz
Frz Pre		Ric Pre	Sal Pre	Spr Pre	Suc Pre
Frz Ric	Pre Ric		Sal Ric	Spr Ric	Suc Ric
Frz Sal	Pre Sal	Ric Sal		Spr Sal	Suc Sal
Frz Spr	Pre Spr	Ric Spr	Sal Spr		Suc Spr
Frz Suc	Pre Suc	Ric Suc	Sal Suc	Spr Suc	

Segnadoti

Barrare tanti *segnadoti* quante sono le coppie di doti di cui disponi in ogni fase del gioco. Il **Segnadoti** va sempre tenuto aggiornato e con esso ovviamente anche le corrispondenti caselle della **TABELLA DELLE DOTI**.

MAPPA DEL PALAZZO IMPERIALE

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
V
W
X
Y

VISITA DEL

Luogo	*Posizione sulla mappa*
Appartamenti della Favorita	________
Appartamenti di Cleon	________
Armeria Imperiale	________
Biblioteca Nuova	________
Biblioteca Vecchia	________
Centro di Calcolo	________
Chiosco di Kevan	________
Cortile dell'Harem	________
Cortile delle Carrozze	________
Cortile di Ammenetik il Grande	________
Cortile Grande	________
Cortile Medio	________
Cortile Piccolo	________
Cucine di Corte	________
Dimora del Capo degli Eunuchi Bianchi	________
Dormitorio dei Cortigiani	________
Grande Porta	________
Loggia del Trono	________
Mostra di Olofilm	________
Passaggio Stretto	________
Porta dell'Harem	________
Porta della Felicità	________
Raccolta di Orologi	________
Residenza del Dignitario del Tesoro	________
Ristorante del Palazzo	________
Sala del Consiglio dei Mondi	________
Sala del Tesoro Imperiale	________
Salone delle Investiture	________
Tempio della Scienza	________
Torre di Giustizia	________
Ufficio delle Finanze Imperiali	________

PALAZZO IMPERIALE

Note sulla visita

cammino “giusto”, quello cioè previsto dai piani psicostorici di Hari Seldon.

Sappi che il numero di avventure diverse che si snodano in questo libro si misura in termini di milioni, ma che soltanto pochi percorsi portano al traguardo per te previsto dalle complesse equazioni psicostoriche del Progetto Seldon e un percorso soltanto conduce a questo traguardo con il massimo del punteggio. Non lasciarti scoraggiare da eventuali insuccessi durante le prime letture: considerali invece un necessario bagaglio di esperienza nel mondo della Fondazione per raggiungere il risultato migliore con il solo aiuto delle tue forze, senza cioè arrenderti a leggere la soluzione.

Mettiti comodo in poltrona, prendi il tempo necessario a creare per bene il tuo personaggio, càlati nei suoi panni e dai una prima occhiata alla mappa del Palazzo, riportata in figura. Incomincia a leggere alla nota numero **1**: buona fortuna!

1

All'inizio di questa avventura sei un giovane sottotenente dell'astromarina di Terminus. Dopo la sconfitta di Bel Riose, la situazione dell'Impero è confusa, ma preoccupa ancora molto la Fondazione.

Nel Consiglio Cittadino si è valutato a lungo se mandare qualcuno su Trantor per vedere di preciso cosa stia succedendo: potrebbe essere anche l'occasione per cercare di approfittare - per quanto possibile - della delicata condizione politica onde volgere le cose a favore della Fondazione. Purtroppo il partito di governo, capitanato dal Sindaco, alla fine ha preferito accantonare questa mozione per occuparsi di piú banali questioni quotidiane.

Si tratta di sedare una specie di rivolta che si dice sia avvenuta sul sistema di Haven, dove i mercanti si rifiutano di pagare le tasse imposte dalla Fondazione. In quella stessa riunione nella sala del Consiglio Cittadino si è deciso di inviare un'astronave in missione esplorativa su quel pianeta, e la scelta è caduta su di te.

Se disponi di almeno sei Punti Seldon puoi recarti alla nota **303**, in caso contrario leggi la nota **133**.

2

Tra il padiglione che ospita la Raccolta di Orologi detta "L'ora della Galassia" e l'Ufficio delle Finanze Imperiali, nel punto segnato con **Q** sulla mappa del Palazzo, si apre il Passaggio Stretto che mette in comunicazione il Cortile Medio con l'ala nord del Palazzo.

È qui che ti trovi, acquattato dietro le colonne del porticato, fuori dalla vista della pattuglia di sentinella che con il disintegratore spianato sorveglia

l'accesso. Le comitive di turisti che hanno l'autorizzazione ad accedere al Cortile Medio si tengono bene alla larga da quest'angolo. Del resto numerosi cartelli avvisano che non è opportuno cercare di passare di qua senza essere autorizzati.

Dalla tua posizione puoi osservare senza essere visto ciò che succede. Non dovrai aspettare molto. Aguzza lo sguardo alla nota **348**.

3

Entri nell'immensa Sala del Consiglio dei Mondi, segnata con **D** sulla mappa del Palazzo. È in corso una riunione e l'accesso al *parterre* della sala è proibito. Resti pertanto in galleria a guardare un olovisore che trasmette a circuito chiuso.

«Cleon II, detto il Grande, attuale Imperatore dell'Impero Galattico, nacque su Trantor il... e fu incoronato Imperatore alla giovane età di... Egli è importante per il rinascimento artistico e politico che ha luogo durante il suo regno lungimirante. Il suo nome è noto in tutti gli angoli della Galassia e i quarant'anni del suo regno hanno significato pace e sviluppo per milioni di mondi...»

"Nient'altro che pubblicità imperiale" pensi tra te. Se hai ACCORTEZZA e anche FORTUNA ti in-

fili in un palchetto laterale a fianco di due dignitari che stanno parlando a voce troppo alta alla nota **73**; se possiedi in questo momento una sola delle due doti lasci la sala per recarti direttamente alla contigua Armeria Imperiale della nota **125**, in caso contrario esci in giardino alla nota **319**.

4

— Se non vedete la differenza, dovreste vergognarvi — risponde la voce alle tue spalle. — Gli esseri umani abitavano la Galassia prima di questo Imperatore, prima della dinastia che lui rappresenta, prima dell'Impero stesso. L'umanità è molto piú vecchia dell'Impero. Forse è addirittura molto piú antica dei venticinque milioni di mondi della Galassia. Ci sono leggende che parlano di un'epoca in cui l'umanità abitava un solo pianeta.

— Leggende! — sbotta l'altro uomo, stringendosi nelle spalle. Ti sei girato di tre quarti per vederlo. È il classico tipo dello studioso di biblioteca, non ti sembra strano trovarlo in questo posto.

— Sí, leggende, ma non vedo perché non dovrebbero riferirsi a un fatto vero, trattandosi di ventimila anni fa o piú. L'umanità non è venuta al mondo già corredata delle conoscenze necessarie per realizzare i viaggi iperspaziali, suppongo. Dev'esserci stata un'epoca in cui l'uomo non poteva viaggiare a velocità ultraluce ed era confinato in un unico sistema planetario. E se guardiamo avanti nel tempo, gli esseri umani dei mondi della Galassia certamente continueranno a esistere dopo che voi e l'Imperatore sarete morti, dopo che la stirpe imperiale sarà terminata, quando le istituzioni dell'Impero stesso si saranno disgregate. Quindi non è importante preoccuparsi troppo degli individui, dell'Imperatore e del

giovane Principe Imperiale, e neppure dei meccanismi dell'Impero. E i trilioni di persone che esistono nella Galassia?

Ascolti sempre piú stupito il ragionamento dell'uomo alla nota **338**.

5

Non barare! Hai dato una risposta impossibile. Riprova, giustificando per filo e per segno la soluzione nello spazio riservato alle *Annotazioni*. Ritorna poi alla nota **239**.

6

— Che cosa vuole? — Gli occhi del Lord seguono le dita del Segretario che continua a contare il denaro, foglio per foglio. — In una parola sola, l'Impero.

— Com'è monotono il mondo! Si arriva sempre alle solite conclusioni. Ma come? Qual è la strada che partendo dai confini della Galassia conduce in modo cosí inevitabile all'Impero?

— La Fondazione — sussurra il Lord amaramente — possiede dei segreti. Hanno dei libri, libri tanto antichi che la scrittura è compresa solo da poche persone. Questi segreti vengono protetti da un rituale religioso, e nessuno può servirsene. Ho conosciuto uno che ha tentato e ora si ritrova su Vega in esilio. Sulla Fondazione c'è una sentenza di morte che lo aspetta.

— Capisco. E cosa sono questi segreti? Suvvia, per centomila crediti ho diritto a informazioni piú precise.

— La trasformazione degli elementi — risponde il Lord.

Il Segretario socchiude gli occhi e pare interessa-

to. — Mi hanno detto che una tale trasformazione è impossibile per le leggi della scienza atomica.

— È vero, sempre che si usi energia atomica. Ma i nostri padri erano gente in gamba. Possedevano fonti di energia piú potenti dell'atomo. Se la Fondazione si fosse servita di questa energia...

— Continuate — lo esorta il Segretario improvvisamente. — Sono convinto che il governatore sappia già tutto questo. E cosa avrebbe intenzione di fare quando avrà terminato questa sua missione da operetta?

Con il cuore in tumulto ascolti la risposta del Lord alla nota **186**.

7

Un ufficiale dell'astromarina della Fondazione che disubbidisce al Sindaco di Terminus rischia la fucilazione. Sei ben sicuro di non volerti recare su Haven come ti è stato comandato? Una missione coronata da successo su quel pianeta potrebbe essere un ottimo biglietto da visita per ambire a piú alti incarichi e al tempo stesso potrebbe darti modo di maturare alcune tue doti ancora acerbe acquistando esperienza...

Se insisti nel voler andare in incognito su Trantor leggi la nota **243**, se invece ci ripensi e vuoi far rotta verso Haven recati alla nota **161**.

8

— Un traditore incapace non può nuocere. Invece bisogna stare attenti agli uomini capaci — sentenzia Lord Brady.

— E a te per primo, no? — fa eco Cleon II, ridendo. Ma improvvisamente viene colpito da un'altra fitta e storce la bocca per il dolore. — Bene, allora,

per ora dimentichiamo la discussione. Dimmi, piuttosto, che notizie hai di questo conquistatore? Spero che tu non mi abbia disturbato solo per ricordarmelo.

— Abbiamo ricevuto un altro messaggio del governatore, Sire.

— E cosa dice?

— A quanto pare, ha mandato spie sui territori di quei barbari della Fondazione e sostiene che è venuto il momento di prendersi una sacrosanta rivincita dopo la beffa di Bel Riose.

— Riose? Quel generale traditore con tutte le armate che abbiamo richiamato...

— Sí, quello — taglia corto il Segretario. — Il governatore adesso auspica una spedizione in massa. Le sue argomentazioni sono lunghe e piuttosto tediose. Non vale la pena di annoiare Vostra Maestà Imperiale, specialmente ora che non vi sentite bene. Tanto piú che l'argomento sarà discusso a lungo al Consiglio dei Lord, nel Salone delle Investiture — aggiunge, dando un'occhiata di traverso all'Imperatore.

Cleon II corruga la fronte. — I Lord? È una questione che interessa il Consiglio? Questo darà luogo alla richiesta di una rigorosa applicazione della Carta. Va sempre a finire cosí.

— Non lo si può evitare, Sire. Sarebbe stato meglio che il Vostro augusto padre avesse piegato le ultime rivolte senza dover concedere la Carta. Ma poiché esiste, dobbiamo sopportarla.

— Hai ragione. Vorrà dire che convocheremo il Consiglio.

Continua la lettura alla nota **148**.

9

Guardi in alto e lo vedi nitidamente. Non è un'iper-

Non è un'ipernave e nemmeno un normale aviogetto. È un verti-jet. Si vede il lieve bagliore delle scie ioniche che si sprigionano ai vertici di un esagono... (9)

nave e nemmeno un normale aviogetto. È un verti-jet. Si vede il lieve bagliore delle scie ioniche che si sprigionano ai vertici di un esagono, neutralizzando l'attrazione gravitazionale e consentendo alle ali di tenere sospeso il velivolo a mezz'aria come un grande uccello che si libri nel cielo. È il mezzo piú adatto all'esplorazione di una superficie planetaria.

Un brivido ti corre lungo la schiena: forse stanno cercando proprio te.

Anche se usassero un rivelatore termico, l'apparecchio indicherebbe soltanto la presenza di alcune persone là in basso. Quindi il verti-jet deve per forza tuffarsi sotto i banchi di nubi per scoprire quanti esseri umani ci sono e se tra loro si trova l'individuo che gli occupanti del velivolo stanno cercando. Ora il verti-jet è piú vicino e non può piú nemmeno nascondersi. Il rombo del motore lo tradisce e non possono certo spegnerlo se vogliono continuare le ricerche.

Conosci già i verti-jet perché sul tuo pianeta d'origine, come su qualsiasi altro mondo privo di cupole e col cielo non perennemente nuvoloso, sono velivoli comuni, e molti appartengono a privati. A che cosa può servire un verti-jet su Trantor, dato che gli abitanti qui vivono tutti sotto le cupole e lo strato di nubi all'esterno è basso e quasi perpetuo? Deve trattarsi per forza di un velivolo governativo destinato a uno scopo preciso: l'individuazione di una persona ricercata nell'unico settore scoperto, il Settore Imperiale appunto.

Se hai CORAGGIO oppure CURIOSITÀ procedi alla nota **209**, altrimenti rientri in fretta e furia verso lo spazioporto alla nota **295**.

10

Naturalmente, la favorita è inutile ai pranzi ufficia-

li, perché la sua presenza acuisce ancora di piú l'infelicità di Cleon. L'ha sposata perché apparteneva a una potente famiglia dissidente, che a rigor di logica sarebbe stata meno ostile in seguito a quell'unione... anche se Cleon in cuor suo non ha mai desiderato da lei un particolare attaccamento, anzi.

Gli va benissimo che lei viva la sua vita nei suoi appartamenti, a parte i contatti necessari per mettere al mondo un erede, perché francamente a Cleon quella donna non piace. Non si può dire che sia proprio brutta, ma con l'harem che Cleon ha a sua disposizione! E adesso che un altro erede è in arrivo, lui può ignorarla completamente.

L'Imperatore ha mangiato una delle noccioline che si infila sempre nel taschino, lasciando la tavola, e ha chiamato il suo Segretario Privato. Costui arriva sempre subito quando Cleon lo chiama. Forse si tiene sempre a portata d'orecchio accanto alla porta, o forse si avvicina al momento giusto perché il suo istinto servile glielo suggerisce.

Questi i commenti delle mogli di Cleon che hai raccolto stando ben nascosto al riparo del portichetto nel cortile dell'Harem. Sposta subito un tuo *segnadoti*, come descritto alla nota **206**. Prosegui poi alla nota **172**.

11

Data la notorietà del prigioniero, i giudici che - in nome dell'Imperatore - l'avevano condannato a morte ebbero paura di annunciare la data dell'esecuzione, nel timore di sollevare un tumulto popolare che le Guardie del Palazzo avrebbero fatto fatica a sedare. Lessero allora a Dalibor la seguente sentenza sibillina: «Verrai giustiziato entro due anni da oggi, un mattino al sorgere dell'alba, ma conoscerai la data precisa soltanto nel momento in cui i carcerieri verranno a prenderti per portarti alla cella di disintegrazione.»

Ritornato nella torre, il prigioniero incominciò a ragionare nel modo seguente: "Se i giudici hanno detto il falso, non c'è motivo di arrovellarsi, poiché possono uccidermi in qualsiasi modo e in qualunque momento. Se invece hanno detto il vero, la condanna non può essere eseguita alla lettera. Se infatti la sera del penultimo giorno io fossi ancora vivo, sarebbe evidente che la condanna dovrebbe essere eseguita l'ultimo giorno all'alba, e io ne sarei al corrente con molte ore di anticipo. Ma la condanna non può essere eseguita nemmeno il penultimo giorno, perché in tal caso io lo saprei già alla sera del terzultimo giorno."

Ragionando in questo modo a ritroso il povero Dalibor si convinse che, se i giudici avevano detto la verità, la condanna a morte non avrebbe potuto essere eseguita; si mise perciò l'animo in pace e riprese a suonare il violino.

Un triste giorno del 1498, però, lo strumento del gentiluomo tacque d'improvviso e per sempre: la storia commosse tanto i suoi contemporanei ed entrò cosí profondamente nella memoria collettiva che fu musicata da uno dei piú celebri musicisti di Trantor in un'opera che porta il suo nome.

Ti chiedi perplesso in cosa consistesse l'errore nel ragionamento di Dalibor. Se non riesci a rispondere, troverai la soluzione alla nota **269**.

12

Quelle che seguono sono le deposizioni trascritte nel verbale della Guardia del Palazzo.

1: se il trantoriano è colpevole e il siwenniano innocente, allora l'uomo di Santanni è colpevole;

2: l'uomo di Santanni non esegue mai colpi da solo, ma ha bisogno di almeno un complice;

3: il trantoriano non può vedere l'uomo di Santanni e quindi non è possibile che abbiano fatto il colpo insieme;

4: nessun altro è implicato nell'uccisione e almeno uno di essi è colpevole.

È giunto il momento del tuo interrogatorio. Se riesci a dimostrare, dagli indizi raccolti, che almeno uno dei tre uomini è colpevole sarai scagionato, in caso contrario le cose potrebbero mettersi assai male per te.

Esamina con attenzione le deposizioni e procedi alla nota indicata tra parentesi, a seconda di chi ritieni essere sicuramente colpevole: il trantoriano (**142**), il siwenniano (**322**), l'uomo di Santanni (**276**).

13

Il vecchio consigliere si congeda augurandoti in bocca al lupo e compiacendosi della scelta della tua persona per la delicata missione che ti aspetta.

A questo punto sei pronto per incominciare la tua missione alla nota **95**, a meno che non desideri approfondire qualche notizia su una delle precedenti avventure pubblicate in questa serie.

In questo caso leggi il numero di nota riportato a fianco del titolo del libro nella tabella seguente.

TITOLO DEL GALACTIC FOUNDATION GAME	*NOTA DA LEGGERE*
L'esodo su Terminus	**85**
La conquista dei Quattro Regni	**123**
L'ascesa dei mercanti	**343**
La Repubblica di Korell	**31**
Il Leone della Ventesima Flotta	**241**

14

— Siamo al punto di rottura. La pressione è giunta al massimo. Una piccola, insignificante spinta e questo Impero crollerà... Trantor scomparirà dalla mappa della Galassia... — le parole dell'uomo hanno preso un tono ispirato che ti fa paura. Chi è in realtà questo giornalista, che parla cosí e con tanta certezza di un Impero Galattico in piedi da oltre dodicimilacinquecento anni?

Non fai in tempo a chiederglielo. Ti saluta con un cenno del taccuino. — Vado di fretta. Può darsi che voi e io stiamo cercando in realtà la stessa cosa. Quindi, forse ci incontreremo ancora. Arrivederci!

Ti lascia sulla porta del Centro di Calcolo. Ripensando alla stranezza di questo commiato, procedi alla nota **100**.

15

Il Segretario Privato aspetta, guardando il prigioniero con occhi lividi. L'uomo aggiunge, a voce piú bassa: — Signore.

— Per poter parlare piú tranquillamente — risponde il Segretario. — Non penserete che abbia fatto tutta questa strada fino alla Torre soltanto per venire a sentire le vostre rimostranze? In questo caso sarebbe stato piú pratico dare l'ordine di eliminarvi. — Toglie delicatamente una pastiglia rosa da una scatoletta intarsiata e se la pone tra i denti. La succhia lentamente e con gusto. — Volevo parlarvi. Tanto per cominciare, chi siete? Siete veramente un cittadino di quei mondi barbari ai confini della Galassia dove tutti sembrano presi da frenesia militare?

L'uomo annuisce in silenzio.

— E siete stato effettivamente catturato durante una di quelle azioni di guerra che ancora avvengono dalle parti di Santanni? Mi riferisco a quelle scaramucce di confine...

L'uomo annuisce di nuovo.

— Molto bene, mio prezioso straniero. Vedo che la vostra capacità oratoria è ridotta al minimo. A quanto pare qualcuno sta combattendo una guerra senza scopo e con grande dispendio di energie nella Periferia Galattica, e tutto questo per impadronirsi di un mondo ai confini del nulla. A rigor di logica, non varrebbe la pena sparare un solo colpo per un mondo del genere. Mi seguite?

— Non troppo bene, signore. Io sono un cittadino della Fondazione.

Resti talmente stupito a questa affermazione che non riesci a trattenerti. Se hai DIPLOMAZIA e FORTUNA leggi la nota **313**, in caso contrario prosegui alla nota numero **191**.

16

Sei entrato nel Ristorante del Palazzo, noto per la

sua posizione panoramica su un'altura che digrada dolcemente verso est, nel punto segnato **AE** sulla mappa.

Ti mettono a sedere a un tavolino piccolissimo, praticamente a contatto di gomito con un altro signore che sta pranzando da solo. È un tecnico: lo scopri guardando la sua divisa.

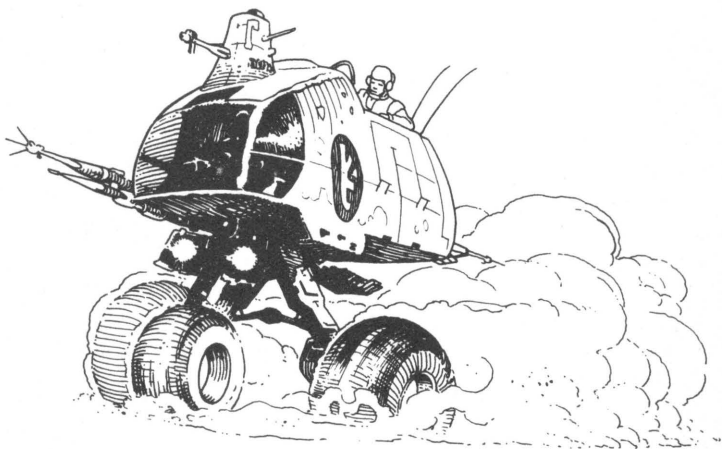
Il Palazzo di Trantor non sfugge alla regola che vale in ogni altro angolo della Galassia a proposito di vicinanze fortuite al ristorante: è inevitabile che dopo pochi minuti vi troviate a chiacchierare, aspettando le portate.

— Mangeremo il solito lievito che si serve su Trantor? — chiedi sospettoso.

— Il lievito rappresenta solo una percentuale minore della produzione — risponde il tecnico risentito. — I nostri rifiuti perlopiú vengono utilizzati qui su Trantor in questo grande apparato produttivo. Per molti versi, Trantor è una specie di enorme insediamento spaziale, a ricircolo completo di materia e di energia. Ne avete mai visitato uno?

— Certo.

— Gli insediamenti spaziali sono fondamentalmente delle città chiuse, dove tutto ha un ciclo artificiale... aerazione artificiale, fase diurna e notturna artificiale, e cosí via... Trantor è diverso solo perché il piú grande insediamento spaziale ha una popolazione che non supera i dieci milioni di abitanti, mentre la popolazione di Trantor è quattromila volte superiore. Naturalmente noi abbiamo una gravità vera. E nessun insediamento spaziale è in grado di eguagliare i nostri microalimenti. Le nostre colture di lieviti, funghi, alghe sono sterminate. E siamo molto abili con gli aromi naturali, che aggiungiamo senza risparmio. Ecco cos'è che dà il sapore a quello che state assaggiando.

Hai addentato nel frattempo con golosità il cibo alla nota **122**.

17

Naturalmente l'espressovia non porta al Settore Imperiale. Gli spaziotaxi sono ammessi soltanto dopo un accurato controllo: non sono certo il mezzo per passare inosservati.

Dopo esserti consultato con il nostromo, decidi di proseguire a piedi fin quando non trovi da noleggiare una vecchia motojeep, abbastanza male in arnese. È quello che ci vuole per avvicinarti al Palazzo Imperiale per via di terra, senza essere notato. Nessuno si avvicina infatti con questo mezzo: capirai il perché alla nota **323**.

18

I due non ti degnano di un cenno di saluto. Decidi di giocare il tutto per tutto e li apostrofi chiedendo

le loro opinioni politiche. L'uomo con il casco risponde: «Io sono sostenitore di Cleon II e della legalità», mentre quello senza casco afferma con serietà: «Io invece sono un cospiratore».

— Non credete a quei due buffoni! Almeno uno di loro mente! — grida allora un Lord che, passando lí vicino in quel momento, ha sentito tutto. — Sono due volponi che si divertono a imbrogliare le carte e a tessere congiure sottili come ragnatele.

Quando il Lord si allontana, i due ti guardano sorridendo. Evidentemente è vero, sono cospiratori da operetta.

— Secondo voi, io sono un cospiratore o no? — ti chiede allora ammiccando l'uomo con il casco.

Se rispondi di sí vai alla nota **240**, in caso contrario prosegui alla nota numero **198**.

19

È lo stesso anno in cui nacque Hari Seldon! Si pensa che la data di nascita di Seldon, che alcuni ritengono incerta, possa essere stata modificata in modo da coincidere con quella di Cleon I, che Seldon avrebbe incontrato poco dopo il suo arrivo su Trantor, prima della "grande fuga".

Certo che un uomo della Fondazione come te dovrebbe conoscere queste date...

Prosegui comunque alla nota **75**.

20

È solo una porticina che si trova sotto il Tempio, ma hai visto una lunga pertica, un palo metallico abbastanza solido per tentare una discesa.

Se vuoi cercare di calarti nel vasto cortile che su un piano piú basso fa da cornice a ovest sia al Tem-

pio della Scienza che alla Sala delle Investiture, prosegui alla nota **330**, se invece, una volta lasciato il matematico, vuoi tornare nel centro del Cortile Piccolo, vai alla nota **100**.

21

Ti avvicini alle donne e, spacciandoti per un prete, impartisci loro una benedizione in nome dello Spirito Galattico, per ricevere la quale si prostrano fino a terra. Hai cosí un'occasione per rimanere vicino a loro, mentre quella che parlava riprende a raccontare: — Corre voce che si tratti del cuore di Sua Altezza Imperiale.

— Chi l'ha detto? — esclamano le altre in coro.

— Il medico imperiale. Ricordo che Cleon appoggiò la testa dolorante sul cuscino formato da un campo di forza e disse proprio a me: «Vai, e fai passare il dottore. Quello è un ciarlatano peggiore degli altri».

La donna scoppia in una risata, imitata dalle altre.

Hai sentito abbastanza. Cinico e sospettoso, ecco il carattere di Cleon, un uomo vecchio, malato e

troppo potente per morire in pace. Non sarà facile avvicinarlo. Comunque, il tuo stratagemma ha già mietuto qualche notizia: varia le tue doti come indicato alla nota **206**.

Ritorna adesso verso il centro del Cortile Grande alla nota **287**.

22

Mentre osservi la bacheca vuota senti risuonare la sirena d'allarme. In un attimo sei circondato da alcuni custodi armati di frusta neuronica. Poco dopo arriva il direttore della mostra, riconoscibile dal piccolo orologio impresso sulla spallina, subito sotto l'effigie del Sole e dell'Astronave, simbolo dell'Impero.

Assieme a te vengono fermati anche altri due visitatori, un uomo con un grande turbante e una donna avvolta in un peplo leggero di keflar, dal colore cangiante.

L'accusa del direttore della mostra è pesante: uno di voi ha rubato il prezioso orologio con l'ora di Terminus, dono di Gaal Dornick, uno dei grandi padri della Fondazione, all'Imperatore nel primo anniversario dell'esodo su Terminus, come recita la targhetta ologrammata che fa da didascalia alla bacheca.

Se cerchi di fuggire approfittando della distrazione di uno dei guardiani recati alla nota **92**, in caso contrario prosegui alla nota numero **318**.

23

Eccoti davanti all'ingresso della Torre di Giustizia, nel punto segnato con una **F** sulla mappa del Palazzo. Ti basta un'occhiata per capire che si tratta in

realtà della prigione del Palazzo. Un sergente monta la guardia in una stanzetta a sinistra dell'entrata della torre. Dalla sua guardiola dietro il vetro antidisintegratore può vedere chi passa e bloccare l'accesso in caso di pericolo.

Il sergente è un soldato ideale. Proviene dai grandi pianeti agricoli delle Pleiadi dove solo la vita militare permette di evadere dal duro lavoro dei campi e da un'esistenza monotona. È un esemplare tipico di quelle regioni. Sufficientemente privo di fantasia da affrontare il pericolo senza paura, forte e agile abbastanza da riuscire a cavarsela con successo, accetta gli ordini senza discussioni, guida i suoi uomini con disciplina inflessibile e adora il suo Imperatore in modo addirittura patetico. Eppure, malgrado questo, è di natura allegra e gioviale. Se deve uccidere un uomo, lo fa senza un attimo di esitazione, ma anche senza gioirne in modo particolare.

Adesso si è alzato in piedi e ti guarda con aria interrogativa, ma senza un briciolo di simpatia. Ti è chiaro che è impossibile corromperlo con il denaro. Devi inventare uno stratagemma su due piedi, se vuoi sperare di entrare nella torre.

Se possiedi ACCORTEZZA e SPREGIUDICATEZZA e non hai mai visitato questo luogo puoi leggere la nota **251**; in caso contrario prosegui alla nota numero **189**.

24

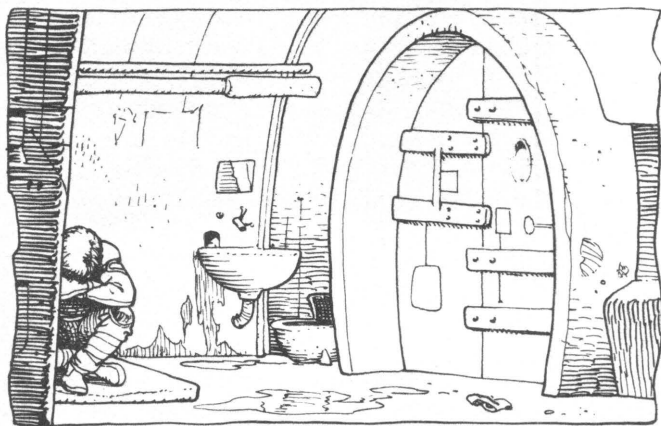
Recati alla nota il cui numero si ottiene moltiplicando per dieci la risposta che intendi dare alla sentinella.

Se ti sembra che la nota cosí ottenuta non sia significativa, puoi ringraziare lo Spirito Galattico che ti protegge: riesci a evitare per un pelo una scarica

di disintegratore e a scappare a gambe levate fino a confonderti in mezzo alla folla alla nota **265**, non prima di aver diminuito di quattro punti la tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*. Se questo valore è finito sotto zero, leggi la nota **230** prima di recarti alla nota **265**.

25

Il numero massimo di servitori dell'Imperatore è 133 225, pari a 365 al quadrato, poiché l'anno galattico standard in vigore su Trantor si compone di 365 giorni. Per ciascuna data del calendario, infatti, possono esistere al massimo 365 persone che festeggiano l'onomastico in un giorno diverso dell'anno.

Ritorna ora alla nota **287** e scegli da che parte incominciare l'esplorazione del Palazzo.

26

Accusato ingiustamente di un furto che non hai

commesso, sei rinchiuso nella Torre di Giustizia, nel punto segnato con una **F** sulla mappa del Palazzo.

Purtroppo le possibilità di fuga sono ridotte a zero e se vorrai sapere come termina questa avventura dovrai proprio riaprire il libro dall'inizio.

27

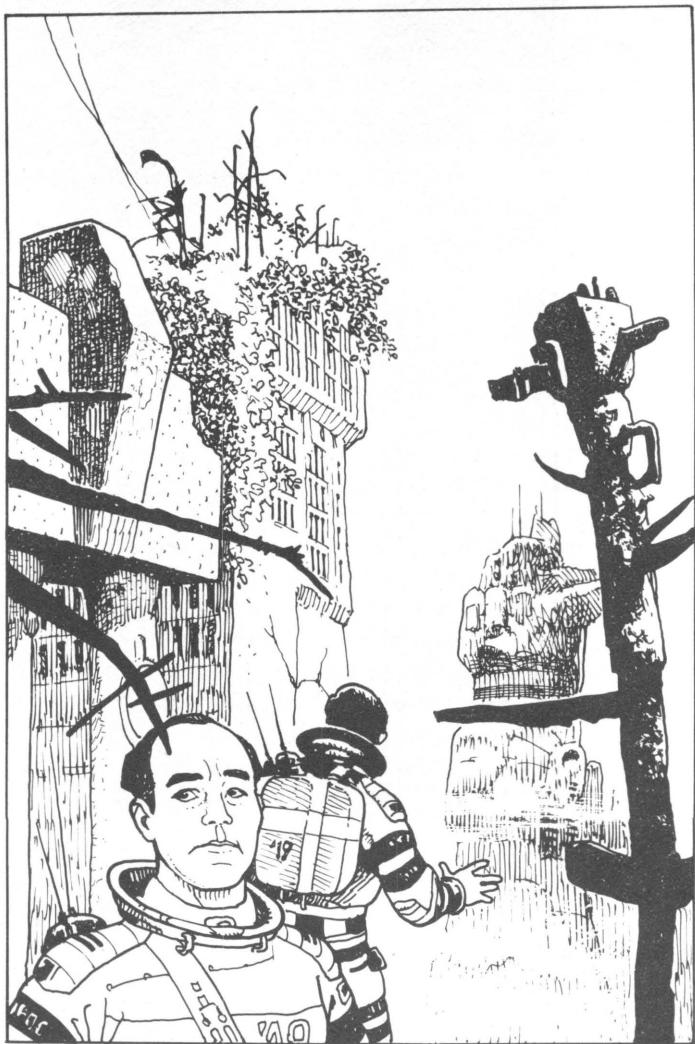
Atterri in un piazzale che forse un tempo è stato un congestionato aeroporto, nei pressi dell'Università di Streeling, il piú importante dei centri di ricerca scientifica della civiltà imperiale.

Solo dopo essere scesi a terra vi accorgete che tutti gli edifici, che da lontano sembravano ancora intatti, non sono altro che scheletri metallici, contorti e in rovina, di palazzi, uffici, negozi e magazzini. Le spirali sono troncate a metà, le pareti lisce a tratti mostrano fenditure enormi.

La tua meraviglia è al colmo nel vedere lo stato di disfacimento di questo settore del pianeta. È la scarsa manutenzione che provocherà il crollo definitivo della civiltà tecnologica dell'Impero, ti viene da pensare di fronte a questo triste spettacolo. Prendi nota di questo pensiero nell'apposito spazio delle *Annotazioni*: potrebbe tornarti utile in seguito.

Continuando nell'esplorazione della superficie del pianeta ti trovi poi a un tratto ai limiti di un terreno scoperto, circa un centinaio di ettari di campi coltivati.

Incontri alcuni abitanti, che ti spiegano come intere zone del pianeta siano ormai semidistrutte. Ti informano che ti trovi nel Settore di Streeling.

Se in questo momento hai CORAGGIO recati alla nota **53**, altrimenti cerca la piú vicina stazione dell'espressovia alla nota **247**.

... dopo essere scesi a terra vi accorgete che tutti gli edifici... non sono altro che scheletri metallici, contorti e in rovina... (27)

28

Non hai altro da fare nella Loggia del Trono, se non uscire di nuovo sul Cortile Medio.

Mentre ti stai muovendo attraverso il giardino, però, senti distintamente la sirena che annuncia la chiusura della Biblioteca Nuova: ségnalo nello spazio riservato alle *Annotazioni*, quindi procedi alla nota numero **265**.

29

Osservi da vicino quelle tenute, che - ti spiega il nostromo - alcuni anni fa sono state una moda passeggera all'Università di Streeling e tra i giovani intellettuali in genere, mentre adesso potrebbero quasi suscitare dei commenti poco educati.

Ti chiedi subito come faccia il nostromo a conoscere questi particolari. "Però hanno il vantaggio di coprirli bene e di renderli irriconoscibili... almeno, a un'occhiata frettolosa" pensi poi fra te. Ti avvicini perciò a uno di questi sconosciuti e gli chiedi di scambiare i suoi abiti con i tuoi.

L'interpellato ti guarda sulle prime assai stupito, ma se hai RICCHEZZA ce la fai a convincerlo alla nota numero **263**; in caso contrario prosegui alla nota numero **307**.

30

Una giovane sguattera esce dalla cucina adiacente a quella del capocuoco e a gesti ti fa segno di raggiungerla.

— Venite di qua, straniero — bisbiglia quando le sei vicino. — Scommetto che non sapete come scappare dalle grinfie di quel burbero.

— Aiutatemi, vi prego, e vi ricompenserò profumatamente — la esorti.

— Bene, statemi a sentire. Percorrete tutto il cortile, tenendovi accostato agli edifici alla vostra sinistra. Quando siete in fondo, sulla destra vedrete una cucina isolata, riconoscibile dal camino. Procedete ancora pochi metri e sulla vostra sinistra si aprirà una specie di piazzetta, con due vere da pozzo...

— Con che cosa? — chiedi perplesso.

— Vere da pozzo. Non sapete cosa sono? Be', non ho tempo per spiegarvelo ora, dovete muovervi. Vedrete due oggetti di forma strana sulla sinistra. In corrispondenza al secondo di questi, sulla destra, si apre un piccolo passaggio segreto che vi porterà nel Cortile Grande del Palazzo. E ora, scappate, presto!

Non fai in tempo a ringraziare la ragazza che senti di nuovo la voce del capocuoco che ti sta cercando. Le stringi la mano, facendovi scivolare una banconota da cento crediti e scappi lungo il cortile delle cucine alla nota **266**.

31

Il lungo braccio di ferro tra la Fondazione e il Commodoro Asper Argo, tiranno di Korell, è descritto nel quarto dei *Galactic Foundation Games*, intitolato appunto *La Repubblica di Korell*. In questo libro da due Punti Seldon vestirai i panni di uno dei piú grandi eroi della storia di Terminus, Hober Mallow in persona, per guidare la Fondazione, fra trucchi, astuzie e tradimenti, verso una storica vittoria.

Se vuoi notizie su qualche altra avventura della serie ritorna alla nota che hai letto prima di questa; in caso contrario recati alla nota **207**.

32

Hai colpito nel segno e ciò ti permette di guadagnare la stima del trantoriano. Sposta subito un *segnadoti*, come descritto alla nota **206**.

Mentre l'uomo ti guarda ammirato, la soluzione si stampa chiarissima nella tua mente alla nota **158**.

33

Trantor, la capitale del Primo Impero Galattico, sotto Cleon II sta conoscendo il suo "fulgore crepuscolare". Stando alle apparenze, e a quanto si dice e si scrive di questo pianeta dalle caratteristiche mostruose, Trantor è all'apice della potenza. I suoi quattrocento milioni di chilometri quadrati di superficie sono coperti quasi nella loro interezza da cupole, tranne l'area del Palazzo Imperiale, l'unica in cui si possa vedere il cielo alzando lo sguardo; in profondità sono occupati da una città sterminata che si estende persino sotto le piattaforme continentali.

La popolazione ammonta a quaranta miliardi di abitanti, e malgrado i numerosi sintomi - chiaramente visibili, a chi vuol vedere - dei problemi che si profilano sempre piú pressanti all'orizzonte, chi vive su Trantor è indubbiamente ancora convinto

che questo sia il leggendario Mondo Eterno di cui si dice non debba mai finire.

Un pensiero ti attraversa all'improvviso la mente: forse hai trovato un punto di debolezza dell'Impero: pensaci meglio alla nota **231**.

34

— Abbiamo cercato di sondare i desideri di Sua Maestà Imperiale per la sfilata di quest'oggi — incomincia un cortigiano. — Non siamo però venuti a capo di nulla. Le risposte trasmesse dal Segretario Privato ai nostri tentativi di schieramento sono le seguenti:

V	N	B	R
R	V	R	N
A	B	R	V
R	G	R	A
N	A	A	B

n		
n	b	
b	b	
n	b	b
n	n	

— Qual è la disposizione corretta? — ti domandano perplessi.

Se pensi che ci sia almeno un colore che compare due volte nello schieramento prosegui alla nota **64**, altrimenti leggi la nota **174**.

35

— Dunque, se il Sindaco di Wye è una pedina im-

portante nel gioco per la successione a Cleon — rifletti a voce alta — potrebbe gradire la benedizione scientifica della Fondazione per favorire il suo casato e ricompensarlo sul piano politico...

— Rientrerebbe nella politica di Wye cercare di provocare la scomparsa di Cleon, e poi servirsi di voi per predire la successione inevitabile di Wye e l'avvento di secoli e secoli di pace e prosperità in virtú del Progetto Seldon — ribatte il nostromo. — Naturalmente, quando il Sindaco di Wye sarà sul trono e voi non gli sarete piú utile, potreste benissimo raggiungere Cleon nella tomba, comandante — conclude con un sogghigno.

Rompi il silenzio sinistro che segue dicendo: — Ma noi non sappiamo ancora se sia questo Sindaco di Wye il personaggio chiave della vicenda, che è auspicabile che la Fondazione appoggi.

— No, infatti — assente il nostromo. — Come non sappiamo se qualcuno ci stia dando veramente la caccia, in questo momento. In fin dei conti, forse il verti-jet che abbiamo notato poco prima di atterrare era solo un normale velivolo per rilevamenti meteorologici, come ha comunicato via ultraonde a nostra richiesta. Tuttavia, man mano che le voci riguardo la psicostoria e il suo potenziale si diffonderanno, il che è inevitabile dopo il nostro sbarco sul pianeta, un numero sempre maggiore di personaggi piú o meno potenti di Trantor e anche di altri posti vorrà sfruttare le predizioni del Progetto Seldon a proprio favore.

— Allora cosa dobbiamo fare? — chiedi preoccupato.

— Già, questo è il problema. — Il nostromo medita per un po', poi riprende: — Forse è stato un errore venire qui.

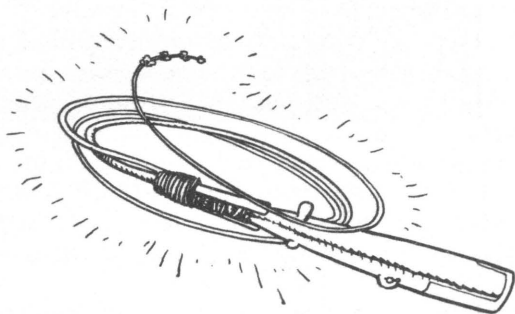
— Mai pensato a una cosa del genere — rispondi, allontanandoti verso la tua cabina.

Non riesci però ad addormentarti come speravi. Dentro di te continui a ripensare alla stranezza di questo discorso.

Il nostromo ha delle capacità insospettate: e se non fosse un semplice nostromo dell'astromarina della Fondazione? Se fosse solo un comodo travestimento per stare costantemente al tuo fianco in questa pericolosa missione? Prendi nota del pensiero nell'apposito spazio riservato alle *Annotazioni*, potrebbe tornarti utile in seguito.

Sbarcherai dalla tua nave negli enormi hangar dello spazioporto di Wye alla nota **255**.

36

Nell'abbandonare l'austero palazzo della Biblioteca Vecchia scegli di seguire il lungo corridoio che si apre silenzioso a nord-ovest (leggi la nota **128**), oppure ti sembra meglio ritornare nel Cortile Medio (alla nota **265**)?

37

Senza rivolgere altre domande i due si precipitano addosso a te, ti immobilizzano e ti colpiscono con

una scarica di frusta neuronica regolata al massimo della potenza.

La tua avventura finisce con questa nota: se non ricominci dall'inizio, non avrai nemmeno la consolazione di sapere che erano Guardie Imperiali in incognito e che ti tenevano sotto controllo fin dal tuo arrivo su Trantor, cercando l'occasione buona per provocarti.

38

Ti volti ancora a guardare il blocco di platino inamovibile, nonostante tutti gli sforzi di un gran numero di uomini robusti. Allo stesso modo, forse, è impossibile raccogliere un numero di persone sufficiente a occuparsi della mole di conoscenze necessarie per la psicostoria, anche se le informazioni fossero state immagazzinate in memorie di computer e non in cervelli umani. Come nel caso del platino, l'immensità del compito presenta dei limiti pratici.

Quando Hari Seldon vide il Tesoro Imperiale, forse proprio in questa stessa Sala dalle volte a cupola esagonale, si trovò a fare le medesime considerazioni. Ti senti molto orgoglioso di questa riflessione. Sposta un tuo *segnadoti*, secondo le indicazioni della nota **206**.

Recati ora verso l'uscita della sala alla nota **328**.

39

Arrivi con la tua astronave ai grandi hangar dello spazioporto di Hestelonia. Ognuno dei settori piú grandi in cui è suddivisa la città-mondo di Trantor è dotato di uno spazioporto autonomo, grande quanto quelli destinati a servire un intero pianeta nella Periferia Galattica.

Trattenuta da ambo i lati da poderose braccia d'acciaio, l'astronave viene lentamente guidata fino agli hangar.
Riesci con la pazienza a superare una barriera di complicazioni burocratiche che circondano questo mondo, dove ogni azione viene registrata in quadruplice copia.
Sei già stato fermato una prima volta quando eri ancora nello spazio, e hai riempito una prima serie di questionari. Hai dovuto sottoporti a centinaia di controlli, alla fotografia della nave, alla compilazione dei dati caratteristici dell'equipaggio, al conseguente incasellamento nello schedario, alle ispezioni anticontrabbando, al pagamento della carta d'identità e del visto turistico.
Tutta questa trafila ti è costata soldi e tempo: sposta un *segnadoti* come descritto alla nota **206**.
Hai imparato qualcosa da questa esperienza, ma soprattutto hai avuto modo di raccogliere i consigli che leggerai alla nota **281**.

40

Esistono evidentemente importanti motivi di instabilità anche su Trantor, indipendentemente dai desideri di autonomia dei numerosi mondi che gravitano intorno ad esso.
L'Impero è meno forte di quanto voglia far apparire all'esterno. Se tu potessi in qualche modo fomentare queste rivolte intestine, forse la pressione psicostorica all'interno della compagine imperiale esploderebbe e con essa si destabilizzerebbe il piú temibile avversario della Fondazione. La via da percorrere, una volta dissolto il Primo Impero Galattico, sarebbe allora tutta in discesa...
Fai tesoro di queste riflessioni segnandole, se lo

ritieni opportuno, tra le *Annotazioni*, prima di proseguire alla nota **340**.

41

Passerai il resto dei tuoi giorni prigioniero nella Torre di Giustizia, segnata con **F** sulla mappa del Palazzo, ma la tua missione è naufragata a questo punto e su di te pesa la colpa di aver fatto uscire dai binari previsti dal Progetto Seldon il piano per la salvezza della Galassia.

Schiacciato da questa responsabilità, dovrai ricominciare da capo se desideri giungere a una conclusione migliore.

42

Sei salito al primo piano dell'imponente edificio della Biblioteca Nuova, che sorge al centro del Cortile Medio. In mezzo al vasto salone pieno di bacheche di videofilm, arredato secondo il piú moderno gusto galattico che contrasta in maniera stridente con l'antico stile dell'edificio, vedi un uomo solo, seduto in silenzio davanti a una preziosa scacchiera di platino-iridio.

L'uomo alza appena gli occhi al tuo arrivo e ti fa cenno di avvicinarti. È un matematico trantoriano, lo vedi dal simbolo di riconoscimento della sua corporazione che porta all'occhiello.

Quando ti sei avvicinato ti esamina meglio, indeciso, prima di mettersi a parlare.

Se hai SUCCESSO vai alla nota **104**, in caso contrario prosegui alla nota numero **212**.

43

Mentre l'uomo ti fa un saluto marziale, un ultimo

pensiero ti attraversa rapido la mente. “Se avessi atomizzato i miei abiti, non credo che mi avrebbero visto. Naturalmente ci sarebbe stata una scarica di energia, registrata dagli strumenti di controllo. Partendo da lí, qualcuno avrebbe potuto ricostruire l’accaduto... È difficile nascondere un’azione quando gli occhi e la mente che indagano sono abbastanza acuti. Però avrei potuto essere al sicuro prima che mettessero assieme i vari elementi. Ora invece dovrò vedermela con questo tipo...”

— Documenti, per favore — chiede la guardia con un tono che non ammette repliche.

Se sei vestito in tunica con copricapo (controlla le *Annotazioni* che hai raccolto) leggi la nota **293**, in caso contrario prosegui alla nota numero **181**.

44

— Un siwenniano di nome Epimenide non può affermare che tutti i siwenniani sono bugiardi, straniero, perché in tal caso dovrebbe esserlo anche lui e l’affermazione sarebbe vera: ma allora non ha detto il falso e quindi l’affermazione non è piú vera.

Resti un attimo pensieroso cercando di ricostruire il filo logico del ragionamento, mentre Arbatax continua:

— Il paradosso del barbiere di Vega è ancora piú divertente: il barbiere di un piccolo satellite del sistema di Vega rade tutti gli abitanti che non si radono da sé. La domanda è allora: il barbiere si rade da sé?

Il tuo mutismo comprova che la risposta non è facile.

— E non vale rispondere che va da un altro barbiere, che sul satellite non c’è, né che si fa crescere la barba! — osserva argutamente il matematico.

Prosegui alla nota **302**.

— È una storia vecchia — riprendi sottovoce. — Tutti la conoscono.

— Da quasi cinque secoli ogni essere umano della Fondazione ha saputo queste cose — conferma il vecchio consigliere. — Ma ho pensato che fosse meglio ricapitolarle brevemente. Oggi è il genetliaco di Hari Seldon, che viene festeggiato su tutti i mondi. — Il vecchio accende una sigaretta lentamente e osserva distratto le spirali di fumo. — Le leggi della storia sono assolute come quelle della fisica, e se in essa le probabilità di errore sono maggiori, è solo perché la storia ha a che fare con gli esseri umani che sono assai meno numerosi degli atomi. Per questa ragione le variazioni individuali hanno un maggior peso. Seldon predisse una serie di crisi durante i mille anni di sviluppo, ognuna delle quali avrebbe indicato una nuova svolta nella nostra storia. Queste crisi ci avrebbero guidato sulla strada da lui predisposta e di conseguenza ora vi è la necessità di una Crisi Seldon.

— Ora! — ripeti, lasciandoti prendere dall'eccitazione. — È passato un secolo dall'ultima, e in questo secolo, nella Fondazione, mi sembra si stiano ripetendo tutti gli errori che hanno determinato il crollo del vecchio Impero. L'inerzia! La nostra classe dirigente segue una sola legge: non cambiar nulla. Dispotismo! Conoscono una sola regola: la forza. Squilibri economici! Hanno un solo desiderio: aggrapparsi ai loro beni.

— Mentre altri muoiono di fame! — fa eco il vecchio, dando un gran pugno sul bracciolo della poltrona con una violenza insospettata. — Le tue parole sono delle perle, ragazzo mio. Quei sacchi pieni di denaro che stanno al governo rovinano la Fondazio-

ne, mentre i poveri, coraggiosi mercanti sono costretti a nascondere la loro miseria nei mondi alla Periferia. È un insulto contro Seldon, è volergli buttare il fango in faccia e sputargli nella barba. Sento che uno come te, dai pensieri cosí nobili e puri, è destinato a fare strada e occupare un posto di riguardo nella storia della Fondazione.

Aggiungi un altro punto alla tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*. Prosegui poi alla nota **13**.

46

L'uomo che ti viene incontro è il sergente di guardia. La sua faccia è contratta dalla paura. Parla sottovoce, come se temesse di essere ascoltato: — Voi non conoscete le storie che raccontano i soldati su quello che succede dentro questo Palazzo. Pare che chi vi abita abbia venduto l'anima agli spiriti del male. No, non ridete. Si raccontano storie terribili sul conto del Capo degli Eunuchi Bianchi. Dicono che vada in giro sempre seguito da una guardia del corpo armata, e che quando vuole divertirsi, gli ordini di uccidere la prima persona che incontrano. E quando il poveretto muore, lui scoppia in una gran risata. Dicono che persino l'Imperatore lo tema, e che sia lui a costringerlo anno dopo anno ad aumentare le tasse per far andare avanti il Palazzo e a non ascoltare le lamentele del popolo di Trantor.

Resti un momento scosso a tutte queste turpitudini. — E dicono anche — continua il sergente — che odii Sua Maestà Imperiale e che lo vorrebbe uccidere perché lui è cosí grande e saggio. Ma il nostro Imperatore sa tener testa a chiunque ed è per questo che non ci riesce.

Il sergente sbatte le palpebre; sorride improvvisamente, imbarazzato per questo sfogo incontrollato,

e indietreggia verso la porta. Annuisce con la testa, arrossisce e sussurra: — Ascoltate le mie parole. Guardatevi da lui.

Ringrazi l'uomo e gli offri qualche credito per pagarsi da bere. Poi prosegui alla nota **224**.

47

Il lucido, indistruttibile, incorruttibile metallo che copre tutto il pianeta costituisce l'armatura e le fondamenta di quelle colossali strutture che incastellano il mondo. Sono costruzioni collegate fra loro da autostrade, corridoi; gigantesche costruzioni occupate da uffici; sotterranei larghi miglia quadrate adibiti a grandi magazzini; attici destinati a ritrovi che ogni notte si illuminano di milioni di luci. Si può percorrere tutto Trantor senza mai uscire dall'abitato.

Una flotta di astronavi, la piú grande di tutte le flotte che l'Impero abbia mai posseduto, atterra con il suo carico su Trantor ogni giorno per fornire cibo ai quaranta miliardi di persone le quali, in cambio, non danno altro che il loro lavoro di burocrati del governo piú complesso che l'umanità abbia mai conosciuto.

Il granaio di Trantor è costituito da venti pianeti agricoli. Un universo intero serve questa città. In un periodo di decadenza e di sfacelo è sorprendente come questa delicata organizzazione sociale regga ancora: basterebbe una perturbazione anche minima nel regime dei rifornimenti alimentari o di energia per creare una guerra civile di proporzioni inaudite, in grado di distruggere completamente il pianeta...

Annota questo pensiero nell'apposito spazio sul *Diario personale*, potrebbe tornarti utile in seguito.

Devi sbarcare ora su Trantor, anche se le indicazioni della tua mappa sono piuttosto imprecise. Non

ti sarà facile capire in quale degli oltre ottocento settori in cui è diviso il pianeta stai arrivando.

Se hai FORTUNA vai alla nota **213**, in caso contrario prosegui alla nota numero **103**.

48

Ti trovi nella grande sala di lettura della Biblioteca Vecchia, nel punto indicato con una **T** sulla mappa del Palazzo.

Riesci a stento a trattenere un «ooh!» di meraviglia: è tutta in legno, con un pavimento che scricchiola sotto i passi guardinghi dei pochi studiosi che vi si aggirano. Libri, librifilm e olodischi si allineano su diverse bacheche alle pareti. Un grande ballatoio sporgente, di legno, forma una specie di piano rialzato, anch'esso pieno di materiale di consultazione. Qua e là sono sistemati tavolini di lettura, alcuni già occupati, mentre al centro un grande globo galattico della prima epoca imperiale ricorda la passata grandezza del Primo Impero Galattico.

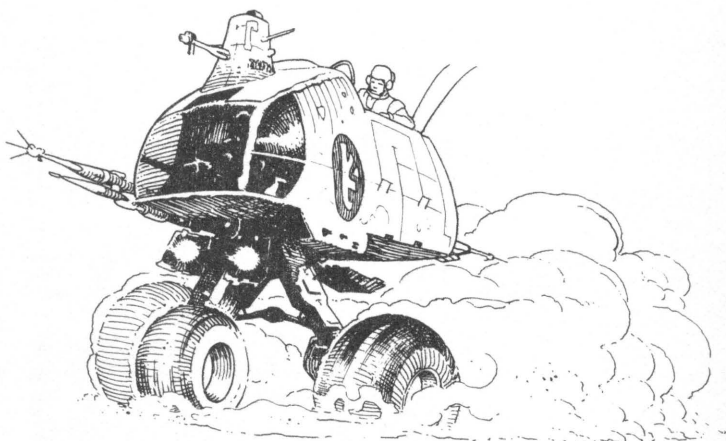
Se vuoi salire sul ballatoio recati alla nota **282**; se preferisci invece restare al piano terra della grande sala e aggirarti fra i tavolini di consultazione leggi la nota **146**; se infine hai fretta, puoi far marcia indietro alla nota **36**.

49

Si poteva fare di meglio. Non riesci a raggiungere il Palazzo Imperiale, che dista oltre settecento chilometri dal punto in cui sei partito con la motojeep.

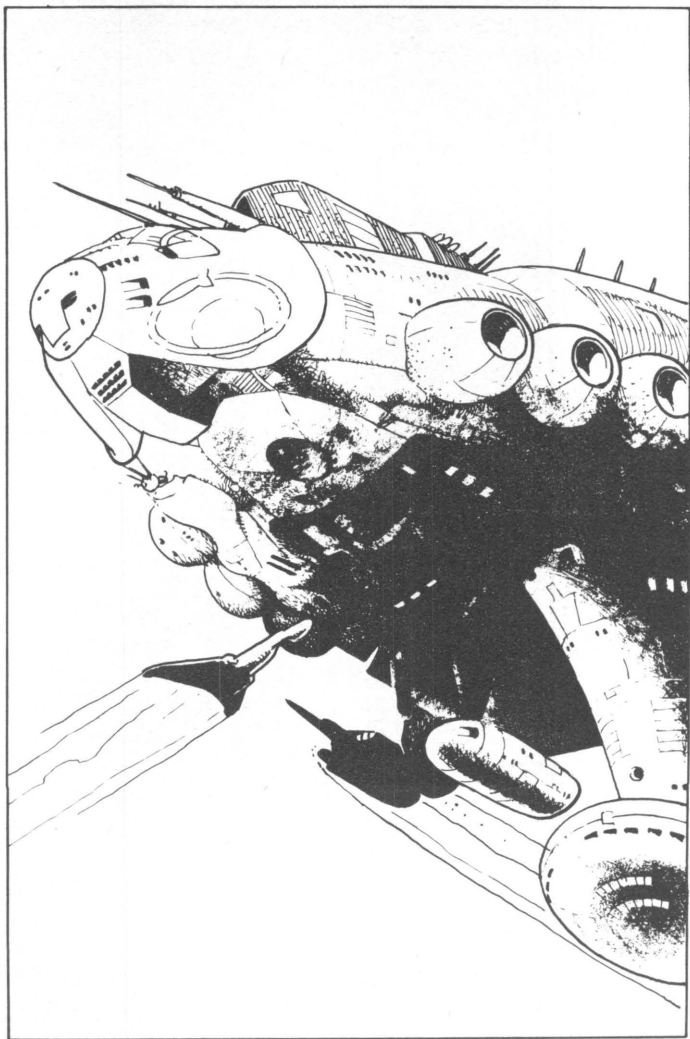
Togli subito per questo un *segnadoti* dal *Diario personale*.

Sei abbandonato in mezzo a un deserto urbano che non presenta forme di vita. Se hai FORTUNA

vai alla nota numero **183**, in caso contrario prosegui alla nota numero **157**.

50

Cessato il lieve ronzio del Balzo nell'iperspazio si presenta una situazione angosciante: a una distanza minima dalla tua astronave si trova un enorme mostro di metallo che punta a grande velocità diritto contro di voi.

È una nave da battaglia dell'Impero. Ha una stazza pari a seicento volte la vostra; è armata di raggi atomici in grado di distruggere agevolmente un intero pianeta; possiede una spessa corazza protettiva di tungsteno-cobalto che neutralizza i raggi Q, senza far aumentare la radioattività interna.

Pur senza avere intenzioni ostili, il problema sta nel fatto che, per un errore nel calcolo delle coordinate finali del Balzo nell'iperspazio, vi trovate pressappoco nello stesso punto dello spazio-tempo, in perfetta rotta di collisione.

... un enorme mostro di metallo... punta a grande velocità diritto contro di voi. (50)

È un peccato dover concludere in modo tanto sfortunato questa avventura: ricominciala da capo, certo avrai miglior sorte.

51

— Comunque, tenente, tutto ciò non ha importanza. Voi non andrete certo su Trantor. La vostra destinazione è Haven, con il compito di raccogliere gli elementi per poter ricondurre quei mercanti sotto lo stretto controllo della Fondazione. Se compirete brillantemente la missione che vi è stata affidata, quando ritornerete su Terminus, tra alcuni mesi, vi guadagnerete un'altra promozione e per allora chissà che le nostre decisioni non siano cambiate e che i tempi non siano maturi per un viaggetto su Trantor...

Non puoi dire che la loquela del Sindaco manchi di fascino. Lo saluti sull'attenti, riprendi il cappello rigidamente tenuto sottobraccio e ti avvii verso la porta del grande studio.

La varcherai alla nota **105**.

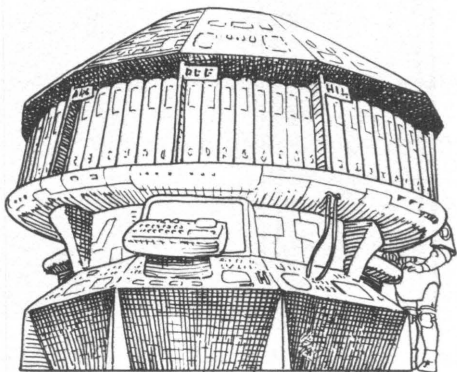
52

In atteggiamento difensivo, Dors continua a spiegare: — I documenti non durano in eterno, Herp. Le banche-dati possono essere distrutte o cancellate in seguito a qualche conflitto, o possono semplicemente deteriorarsi col tempo. Ogni bit di memoria, ogni registrazione che non viene utilizzata per molto tempo, alla fine svanisce nel rumore puro. Dicono che un terzo dei documenti della Biblioteca Imperiale siano assolutamente incomprensibili, ma la tradizione naturalmente non permette che vengano tolti. Altre biblioteche sono meno legate alla tradizione.

Nella biblioteca dell'Università di Streeling, che io frequento spesso, ogni dieci anni scartano il materiale inutile.

— Certo, i documenti consultati spesso ed esistenti in piú copie su vari mondi e in varie biblioteche governative e private, rimangono abbastanza chiari per migliaia di anni... — interrompe colui che viene chiamato Herp.

— Già, cosí molti punti essenziali della storia galattica sono tuttora noti, anche se si tratta di eventi che risalgono all'epoca preimperiale. Ad ogni modo, piú si va indietro, piú diminuisce la quantità del materiale conservato.

Continui ad ascoltare i due giovani alla nota **166**.

53

Alcuni abitanti del luogo con cui hai attaccato discorso ti confermano che ancora adesso l'Università di Streeling è il centro culturale di livello superiore piú celebre di tutto Trantor.

Nonostante i suoi meriti e la sua trascorsa importanza nel campo delle dottrine umanistiche e scienti-

fiche, non è però per questo che l'Università occupa un ruolo di spicco nella coscienza dei cittadini della Fondazione. Probabilmente le generazioni di studiosi trantoriani che si sono succedute in questa Università ignorano che su Terminus l'Università di Streeling viene ricordata soprattutto perché ospitò per qualche tempo Hari Seldon in gioventú, durante il periodo della sua fuga su Trantor.

Se vuoi cercare ulteriori contatti nell'ambiente universitario leggi la nota **171**, altrimenti recati alla stazione dell'espressovia della nota **247**.

54

La porticina si apre a scatto con una leggera pressione della spalla: ti ritrovi in un corridoio buio e stretto, ma senti soffiare uno spiffero d'aria fresca. Svoltato un angolo, una luce ti abbaglia: in fondo al corridoio esci nel cortile delle Cucine, un lunghissimo terrapieno rettangolare molto stretto, sul quale si affacciano strani edifici con camini a cono e tetti in rame che rosseggiano al sole di Trantor.

Prosegui alla nota **178**.

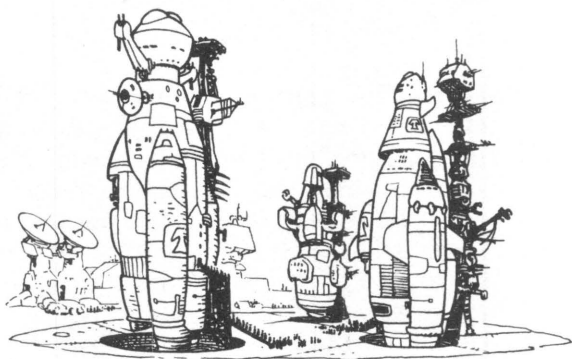
55

Il Sindaco ti accoglie dopo averti fatto attendere tre giorni, e già questo fatto, al termine di una missione da lui stesso ordinata e coronata dal massimo successo ottenibile, ti fa pensare che ci sia qualcosa che non va per il verso giusto.

Cosí è infatti: vedi il Sindaco estremamente teso e preoccupato. Ti ascolta appena quando parli dei mercanti di Haven II e alla fine ti interrompe bruscamente mentre stai ancora parlando: — Cleon II, l'Imperatore della Galassia, sta molto male. Si dice

che sia in fin di vita. Dovrete recarvi su Trantor, capitano...

Dentro la divisa, il petto ti si gonfia di orgoglio: annota intanto la promozione sul *Diario personale*. È il traguardo che hai sempre sognato: giocare un ruolo nello scontro decisivo tra la Fondazione e l'Impero Galattico che, per quanto ridimensionato rispetto all'estensione raggiunta con Bel Riose, è ancora lontano dall'essere sconfitto.

Precipitati allo spazioporto alla nota **113**.

56

Sulla lavagna leggi i simboli trascritti qui sotto.

ABC	+	DE	=	AEA
×		+		+
FG	-	AF	=	HI
=		=		=
LBDB	:	EI	=	ACB

— Straniero, vuoi cimentarti nella sfida dei giovani matematici di Trantor? — ti domanda con voce assai musicale una bella fanciulla, dai capelli biondi raccolti in un vaporoso *chignon*.

È impossibile rifiutarsi. Chiedi allora cosa devi fare. Ti risponde che devi ricostruire le operazioni segnate sulla lavagna, tenendo conto che a lettera uguale corrisponde numero uguale.

Recati al numero di nota corrispondente alle prime tre cifre, A B C.

Se non riesci a trovarle, o se il risultato non ti pare significativo, leggi la nota **334**.

57

Ti fai coraggio e affronti il destino. Apri gli occhi. Una figura grande e minacciosa spunta dalla luce abbagliante. Respiri con fatica e deglutisci a stento: ti senti finito. Guardi meglio.

Cleon II è Imperatore da quarant'anni e il suo volto è ben noto in tutta la Galassia. Certe volte nelle grandi occasioni, quando sfoggia le insegne e gli abiti da cerimonia, riesce ad avere un aspetto solenne e maestoso. Per esempio, lo ha certamente nell'enorme ologramma azzurrino che spicca nella nicchia del muro di fronte a te. È collocata in maniera tale

da dominare chiaramente le altre nicchie che contengono gli ologrammi di parecchi suoi predecessori.

L'ologramma non è del tutto fedele perché, anche se i capelli di Cleon sono castano chiaro, sia nell'immagine che nella realtà, nell'ologramma appaiono un po' piú folti. Nella realtà, poi, la sua faccia ha una certa asimmetria, perché il lato sinistro del suo labbro superiore è leggermente piú alto del lato destro, e questo particolare nell'ologramma non si nota. Se poi Cleon si mettesse accanto all'ologramma, si vedrebbe che gli mancano un paio di centimetri per raggiungere il metro e ottantatré di statura dell'immagine... e che forse è anche un po' piú corpulento.

Naturalmente, l'ologramma è un ritratto ufficiale e Cleon sembra piú giovane di quanto non sia in realtà. Non si vedono i segni della malattia che l'ha minato. Ha ancora un aspetto giovanile e piuttosto prestante.

Lo spavento che hai preso ti costringe a diminuire tre punti della tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se questo valore è finito sotto zero, leggi subito la nota **230** e ritorna poi qui.

Esultante per lo scampato pericolo, ma ancora sconvolto dall'avventura, non ti orienti bene nel dedalo di corridoi dell'Harem: giri a sinistra e ti ritrovi alla nota **203**.

58

Sei entrato negli Appartamenti della Favorita: sbuchi sul cortile segnato con una **X** sulla mappa del Palazzo.

— Cara, sono stanco! — senti la voce dell'Imperatore della Galassia dal porticato sopra di te.

— Le cerimonie di Stato sono faticose, lo sai — mormora la favorita.

— Allora deve proprio essercene una ogni sera?
— Non ogni sera... ma sono importanti. Per gli altri è gratificante vederti ed essere notati da te. Contribuisce al buon funzionamento dell'Impero.
— Una volta per il buon funzionamento dell'Impero si usava il potere — replica cupo Cleon. — Adesso bisogna usare un sorriso, un cenno della mano, una parola sussurrata, e una medaglia o un'insegna.
— Se tutte queste cose servono a mantenere la pace, caro, non si può che apprezzarle... E il tuo regno procede bene.
— Lo sai perché?... Perché ho te al mio fianco. La mia unica vera dote è quella di essere consapevole della tua importanza. — Il sovrano si rivolge alla consorte con un tono appassionato. — Mio figlio, il mio nuovo erede che nascerà tra poco... Sarà lui il mio successore?
La favorita ride e poi risponde alla nota **130**.

59

Addentrandoti sotto i padiglioni della Porta della Felicità ti trovi improvvisamente davanti a due porte piú piccole, una verde smeraldo e l'altra rosso rubino.
Entrambe recano una grande scritta, a caratteri dorati: «Tutte e due ti condurremo al Cortile Medio.»
Se vuoi varcare la porta verde leggi la nota **233**, se preferisci quella rossa recati alla nota **321**.
Se sei nel dubbio, puoi rivolgerti a un ragazzino che sembra di casa da queste parti, forse è il figlio di qualcuno che lavora nel Palazzo. Lo potrai interrogare alla nota **79**: chissà che non possa aiutarti fornendoti qualche informazione aggiuntiva!

60

Per tua grande fortuna hai fatto la scelta giusta: aumenta pure di un punto la tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se ti ritrovi con sei o piú punti, leggi la nota **76** e ritorna poi qui.

Poiché sai che le scritte sono una vera e l'altra falsa, se la scritta della porta rossa fosse vera, anche l'altra lo sarebbe, il che è impossibile. La porta rossa dice dunque il falso, e va attraversata per raggiungere l'uscita.

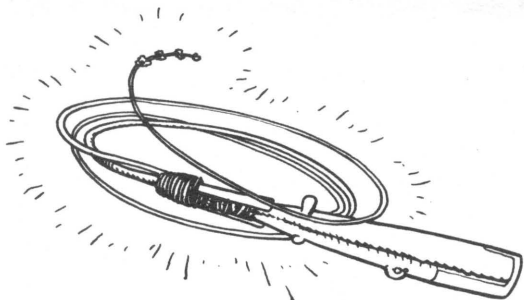
Ti trovi ora però in una grande area deserta, dove evidentemente incomincia la sterminata foresta del Palazzo Imperiale, nella quale potresti perderti senza possibilità di scampo. Preferisci perciò imboccare un passaggio a sud, che ti porta in un cortile subito sotto le cupole dorate degli Appartamenti di Cleon: le vedi brillare nel cielo, cosí diverse dalle usuali cupole grigie di Trantor, a sud-est rispetto a dove ti trovi adesso.

Entri in un edificio e un lungo corridoio ti conduce, proseguendo ancora in direzione sud, davanti a un alto portone. Lo spingi con fatica e trepidazione... e si apre! Ti ritrovi alla nota **218**.

61

Lasci sulla destra la nave che sembra provenire dalla Fondazione e procedi verso un ampio corridoio illuminato, dove si fa avanti un uomo dall'aspetto indaffarato.

Lo fermi per rivolgergli alcune domande.

L'uomo si arresta e nel silenzio dell'hangar ti parla – con il linguaggio caratteristico del Settore Centrale della Galassia, pieno di frasi elaborate e pompose – alla nota **165**.

62

Sei condannato alla frusta neuronica come colpevole di un omicidio che non hai commesso!

Bel modo di sacrificarti per servire la Fondazione! La tua punizione non servirà a nulla e non aiuterà a procedere sul binario psicostorico previsto dal Progetto Seldon.

Ricomincia subito da capo, facendo maggiore attenzione nella scelta delle tue doti.

63

Le guardie si fermano e ti osservano con una certa curiosità. Evidentemente si tratta di un drappello di ronda, che conosce le facce di chi è ammesso al Cortile Medio del Palazzo. Il momento è assai delicato e senti accelerare i battiti del tuo cuore.

Cambia subito un *segnadoti*, come descritto alla nota **206**. Procedi poi alla nota **325**.

64

— La disposizione corretta è rosso, azzurro, azzurro, rosso — esclami gravemente. I cortigiani con-

trollano le risposte date in precedenza e poi esprimono la loro ammirazione per la tua soluzione.

Sposta subito un tuo *segnadoti* come descritto alla nota **206**. Puoi lasciare adesso la Loggia del Trono alla nota **28**.

65

Sei sulla grande piazza dell'Apocalisse, davanti alle mura del Palazzo Imperiale di Trantor. Dietro la Grande Porta, chiusa e guardata a vista da un manipolo di guardie armate di disintegratore e frusta neuronica, in mezzo a rigogliosi giardini e immensi palazzi, vive l'Imperatore Cleon II, il Signore della Galassia.

Se vuoi procedere diritto verso la porta leggi la nota **201**, altrimenti avvicinati a un gruppetto di persone distinte, che indossano ampi mantelli leggeri dal cappuccio attillato alla nota **29**.

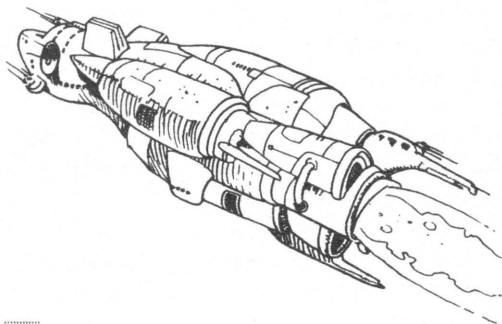
66

Sei entrato nella Sala del Tesoro Imperiale, un padiglione con due enormi cupoloni esagonali al suo interno, segnato con una **N** sulla mappa del Palazzo. È una specie di luogo di culto per generazioni di sudditi di ogni angolo della Galassia, il cui unico motivo di orgoglio consiste nel venire almeno una volta nella vita in pellegrinaggio su Trantor per ammirare questo tesoro.

Naturalmente la coreografia è adeguata al ruolo, come leggerai alla nota **242**.

67

Se decidi di far ritorno sulla Fondazione leggi la no-

ta **297**; se preferisci invece mettere la prua della nave verso il centro della Galassia con l'intento di raggiungere Trantor, recati alla nota numero **109**.

68

Cerchi l'ascensore a repulsione gravitazionale, ma non lo trovi e sei costretto a scendere lo scalone. Qualcuno ti spiega che in un palazzo di simile bellezza sarebbe un insulto usare per soli tre piani un ascensore di quel tipo, che infatti non è mai stato installato. Perfino l'Imperatore, le rare volte che onora queste stanze della sua augusta presenza, è costretto a procedere a piedi.

È ormai giunto l'orario di chiusura della Biblioteca. La sirena che lo indica suona con insistenza: ségnalo tra le *Annotazioni*.

Ti rendi conto che la visita alla Biblioteca Nuova non ti è stata di grande utilità. Ritorni perciò nel Cortile Medio alla nota **265**.

69

Scivolate in D-7 come se foste stati risucchiati e la luce vivida dello spiazzo esterno si attenua, assumendo una sfumatura gialla piú calda.

Il nostromo lascia i comandi e si rilassa sul sedile. Respira a fondo, poi dice: — Bene, la prima fase si è conclusa con esito positivo. Avrebbero potuto fermarci al terminal dei taxi. Qui dentro, siamo abbastanza al sicuro.

Le pareti del tunnel scorrono rapide e non si avvertono scosse. Il silenzio è quasi assoluto; si ode solo il ronzio sommesso e regolare del taxi.

— A che velocità stiamo andando? — chiedi.

Il nostromo dà un'occhiata ai comandi. — Trecentocinquanta chilometri orari, direi.

— Propulsione magnetica?

— Sí. L'abbiamo sperimentata anche sulla Fondazione, ma poi non è sembrata competitiva rispetto all'antigravità.

— Già, ora ricordo. Fu realizzata una linea di trasporto a propulsione magnetica. Una sola linea. Io non ci sono mai stato, anche se da una vita ho l'intenzione di farci un viaggetto. Comunque, non credo proprio che sia all'altezza di questa.

— Sicuramente no. Trantor ha migliaia di chilometri di questi tunnel che attraversano il sottosuolo. Alcuni tunnel penetrano perfino sotto i tratti oceanici meno profondi. È il sistema di trasporto principale per viaggiare in un settore.

— Quanto impiegheremo?

— Per arrivare a destinazione? Poco piú di tre ore.

— Tre ore! — esclami, sgomento. — Ma dove diavolo stiamo andando?

Troverai la risposta alla nota **145**.

70

Complimenti: aumenta pure di due punti la tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se ti ritrovi con

sei o piú punti leggi immediatamente la nota **76** e ritorna poi a questa nota.

Ti trovi ora all'ingresso del Cortile Piccolo: il Passaggio Stretto è rimasto alle tue spalle. Prosegui alla nota numero **100**.

71

Prima che il compagno di Mabu possa dare una risposta, un grido alle loro spalle li fa balzare in piedi.

— La favorita si sente male. Presto, non state lí impalati, chiamate il medico di corte! — la voce femminile che viene dal cortiletto interno, sul quale si affacciano gli appartamenti dei piani superiori, non ammette repliche.

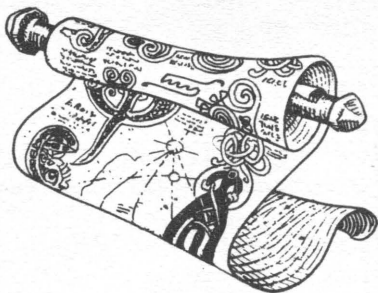
I due soldati scattano insieme verso la guardiola per attivare al computer la procedura di ricerca urgente del medico di corte, lasciando per un momento sguarnita la Porta dell'Harem.

Se hai CORAGGIO oppure SPREGIUDICATEZZA puoi approfittarne per attraversarla in fretta alla nota **227**, altrimenti ritorna indietro nel Cortile Grande attraversando il giardino e riguadagnando la nota numero **287**.

72

Ogni fazzoletto nero gettato dall'Imperatore significa un cortigiano dalla toga del colore giusto al posto giusto nell'ordinamento; ogni fazzoletto bianco vuol dire invece un cortigiano dalla toga del colore giusto, ma al posto sbagliato.

I colori delle toghe sono sei: azzurro, bianco, giallo, nero, rosso, verde. Normalmente devono allinearsi quattro toghe al seguito dell'Imperatore.

Ritorna ora alla nota che stavi leggendo prima di giungere a questa.

73

— Cleon II è il Signore dell'universo — comincia uno dei due dignitari, come se stesse recitando una litania.

— Ma non lo sarà ancora per molto — fa eco l'altro. — Cleon soffre di una malattia grave e sconosciuta. Non è certo il primo caso di simili infermità in un uomo tanto potente.

— All'Imperatore non interessano i precedenti. Meditare sulla lunga lista di casi analoghi non lo fa certo soffrire meno. Non lo rallegra nemmeno il pensiero che mentre suo nonno non era altro che un piccolo pirata di un mondo microscopico, lui ora dorme nel Palazzo del Piacere di Ammenetik il Grande, come erede di una serie di dominatori che si perdono nella notte dei tempi.

— Già. Né al momento lo conforta il pensiero degli sforzi compiuti da suo padre per ripulire il reame da ogni focolaio di ribellione, instaurando una pace e un'unità che non hanno avuto l'uguale fin dal regno del compianto Stannel VI; e che, come conseguenza di tutto ciò, i quarant'anni del suo regno

non sono mai stati offuscati da una nuvola di rivolta.

Continua ad ascoltare questa interessante conversazione alla nota **275**.

74

— Il procedimento di Chen presenta numerosi aspetti rivoluzionari — continua il tecnico. — Innanzitutto è in grado di localizzare automaticamente i difetti. Non dev'essere noto a priori il punto del circuito nel quale vi è una strozzatura: basta solo applicare una sorgente di corrente alternata ai suoi estremi. Il processo poi termina da solo, perché quando la strozzatura è stata ricoperta da una quantità sufficiente di metallo, la resistenza si abbassa drasticamente, la quantità di calore generato nel punto del difetto diminuisce e il processo di deposizione s'interrompe. Inoltre piú strozzature presenti nello stesso circuito possono essere riparate contemporaneamente: il difetto piú grave genera la quantità di calore piú grande e viene riparato per primo. Infine, il procedimento di Chen produce deposizioni metalliche di alta qualità, con un livello di continuità dei circuiti particolarmente elevato.

Nonostante queste spiegazioni, la tua attenzione è sempre vigile. Osservi un uomo passare fuori nel cortile, davanti alle vetrate del Centro di Calcolo. Con fare sospetto si sta dirigendo verso il Chiosco di Kevan.

— Oltre che per la riparazione di strozzature — prosegue inesorabile il relatore — il procedimento è in grado di essere impiegato anche per la riparazione di circuiti completamente interrotti o per realizzare nuovi collegamenti per personalizzare circuiti preesistenti. Il processo, in questo caso, inizia con l'appli-

cazione di una pellicola sottile di materiale metallorganico in corrispondenza dell'area dove dev'essere effettuata la riparazione o in cui dev'essere creato il nuovo collegamento. Un raggio laser molto concentrato disegna quindi il percorso esatto del nuovo collegamento, decomponendo la pellicola e lasciando, al suo posto, un primo conduttore metallico come interconnessione iniziale fra i punti terminali considerati. La parte rimanente, non decomposta, del materiale metallorganico è quindi eliminata con un solvente. A questo punto il circuito da riparare o da personalizzare può essere posto nella soluzione elettrolitica e si può operare come si è visto in precedenza.

Hai sentito anche troppo. Esci dal Centro di Calcolo e ti ritrovi nel Cortile Piccolo alla nota **100**.

75

Cleon I salí al trono imperiale nel 12 010 all'età di ventidue anni, e il suo regno rappresentò una strana parentesi di quiete in quel periodo turbolento. Indubbiamente, questo fu dovuto all'abilità del suo Capo di Gabinetto, un certo Eto Demerzel, che si tenne al di fuori dell'attenzione pubblica con tanta cura da lasciare pochissime notizie sul proprio con-

to. Sembra che sia stato proprio Demerzel a incontrare Seldon e a convincerlo a impegnarsi negli studi di psicostoria...

Mentre ripensi a queste notizie, che ovviamente non sono scritte sui muri dell'Armeria Imperiale, se hai SALUTE il tuo udito eccezionale ti permette di sentire per caso due custodi che parlottano alla nota **205**; in caso contrario, ti rechi direttamente alla Torre di Giustizia alla nota **23**.

76

In questo momento hai sei o piú punti nella tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: togline allora sei (lasciando cosí nella *Riserva* un punteggio compreso tra zero e cinque), e aggiungi in cambio un *segnadoti* posizionato a tua scelta sulla *Tabella delle doti*.

Ritorna ora nel punto preciso della nota che stavi leggendo prima di giungere qui.

77

Dopo aver parlato con alcuni studiosi locali, sei convinto che il Palazzo Imperiale è la tua meta. Sei particolarmente curioso di poterti recare al Centro di Calcolo dell'Impero, una miniera di informazioni di dimensioni inaudite: chissà che non se ne possa ricavare qualche notizia interessante che sulla Fondazione non è nota.

Presa questa decisione, aumenta di un punto la tua *Riserva di doti* sul *Diario personale* e leggi la nota **76** se possiedi sei o piú punti. Sposta inoltre un *segnadoti* come descritto alla nota **206**.

Non esistono, purtroppo, collegamenti diretti dal settore in cui ti trovi a quello Imperiale. Devi arrangiarti perciò alla nota **17**.

78

Sembra che Cleon II abbia terminato il pranzo che, sfortunatamente, è stato un ricevimento ufficiale. Cleon ha dovuto soffermarsi a parlare con vari funzionari, che non conosce o non ha riconosciuto, usando frasi fatte per lisciare tutti quanti, stimolando la loro fedeltà verso la corona. Il che significa inoltre che le portate sono arrivate davanti a Cleon già tiepide, e che si sono raffreddate ulteriormente prima che lui potesse assaggiarle.

Dev'esserci un modo di evitare l'inconveniente... mangiando prima, forse, da solo o con un paio di amiche con cui rilassarsi, dopo di che potrebbe partecipare al pranzo ufficiale, magari facendosi servire soltanto una pera d'importazione. Le pere gli piacciono molto. Ma gli ospiti si offenderebbero? Interpreterebbero il rifiuto dell'Imperatore di mangiare insieme a loro come un insulto deliberato?

Questi sono i discorsi che le mogli di Cleon scambiano sul ballatoio: procedi ora alla nota **172**.

79

— Ma come, straniero, non sapete della maledizione della Porta della Felicità? — ti chiede il ragazzino guardandoti incredulo. — Non provate assolutamente ad aprire una porta a caso, sarebbe la vostra fine!

— Ma chi potrebbe allora darmi qualche informazione? — chiedi stupefatto, facendo balenare una banconota da dieci crediti.

Il ragazzino sorride con aria furba, facendo sparire nella mano la banconota. — Non avete esplorato bene il Cortile Grande, mi pare. Altri spioni che si sono introdotti fin qui non hanno fatto domande cosí sciocche...

Non aggiunge altro e scappa via ridendo.
Non ti resta che diminuire di un punto la tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se questo valore è finito sotto zero, leggi la nota **230** e ritorna poi sui tuoi passi alla nota **287**.

80

Non hai fornito la risposta giusta. Perdi per questo due punti della tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se questo valore è finito sotto zero, leggi subito la nota **230** e ritorna poi qui.
Alla nota **204** il Lord stesso ti darà la risposta.

81

Pensi con tristezza che non puoi corrompere l'uomo perché non possiedi abbastanza denaro.
Se hai CURIOSITÀ, però, te la cavi alla nota **301**; in caso contrario prosegui alla nota numero **219**.

82

Hai detto giusto, il direttore della mostra viene infatti incriminato dall'ispettore per simulazione di furto. Le condizioni accertate dalle registrazioni olovisive sono contraddittorie e rendono impossibile che il furto si sia verificato in quei termini.
La tua sagacia ti fa spostare ben due *segnadoti*, come descritto alla nota **206**. La vicenda si è conclusa senza danni, ma alcune riflessioni strane ti balzano alla mente alla nota **236**.

83

— L'Imperatore chiese a Lord Brady quante perso-

ne stavano ad aspettare fuori dalla porta... — senti la donna bisbigliare. — «Sempre il solito numero», rispose quello, pazientemente. «Bene, falli aspettare. Sono occupato in affari di Stato. Fallo annunciare dal capitano della Guardia. No, un momento, lascia stare gli affari di Stato. Fai semplicemente annunciare che non terrò udienze, e fa in modo che il capitano della Guardia abbia la faccia assai contrita. Gli stupidi si tradiranno da soli.» E qui l'Imperatore sorrise malignamente.

Un coro di «oh...» si leva allora nel capannello di donne. Purtroppo il brusio copre la voce e non riesci ad ascoltare null'altro. Ne deduci che Cleon, dunque, già sospetta...

Non puoi avvicinarti di piú e sei costretto a lasciare le donne per ritornare al centro del Cortile Grande, alla nota **287**.

84

— Per farla breve, Sire, il governatore di Siwenna vuole armi per muovere nuovamente contro la Fondazione.

— La Fondazione? E che cosa sarebbe?

— Non esistono documenti in proposito, Sire. Ho controllato accuratamente gli archivi. L'area della Galassia indicata è compresa nella vecchia provincia di Anacreon, che alcuni secoli fa si è data al brigantaggio, piombando nella barbarie e nell'anarchia. In quella zona, tuttavia, non esiste un pianeta conosciuto come Fondazione. C'è un vago riferimento a un gruppo di scienziati mandati in quella provincia poco prima che il pianeta si staccasse dall'Impero, all'epoca del vostro omonimo...

— Il grande Cleon I!

— A quanto pare dovevano preparare un'*Enci-*

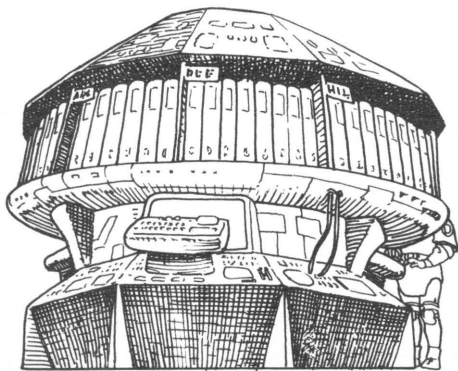
clopedia. — Il Segretario sorride. — Se non sbaglio, si doveva chiamare Fondazione Enciclopedica.

— Bene — osserva l'Imperatore. — Sembra che ci sia una vaga connessione.

— Molto vaga, Sire. Dopo il definitivo distacco di quella regione, non abbiamo piú sentito parlare di quel gruppo di scienziati. Se esistono ancora i loro discendenti e hanno conservato la denominazione, sicuramente saranno ripiombati nella barbarie.

— E cosí il governatore chiede rinforzi. — L'Imperatore fissa il Segretario. — La faccenda mi pare strana, non solo propone di attaccare quei selvaggi con dieci astronavi da guerra, ma chiede dei rinforzi ancora prima di aver dato inizio all'attacco.

Cleon rimane silenzioso. Raggiungi nel frattempo la nota numero **148**.

85

Per opera di Hari Seldon, padre di una nuova scienza chiamata psicostoria, una colonia di scienziati originari di Trantor, la capitale imperiale, venne tra-

piantata su Terminus, un pianeta inospitale situato a un capo estremo della spirale galattica.

Lontani dagli sconvolgimenti dell'Impero morente, costoro lavorarono alla compilazione di una *Enciclopedia Galattica* che raccogliesse tutto il sapere umano, senza conoscere il ruolo ben piú importante al quale l'ormai defunto Hari Seldon li aveva destinati.

Se vuoi vivere da vicino l'impianto della Fondazione Enciclopedica Numero Uno puoi leggere il primo dei *Galactic Foundation Games*, del valore di due Punti Seldon, intitolato *L'esodo su Terminus*.

Se vuoi notizie su qualche altra avventura della serie ritorna alla nota che hai letto prima di questa; in caso contrario prosegui alla nota **207**.

86

— Sapete cosa racconta mio padre del Palazzo? — ti chiede la ragazzina.

Incuriosito la incoraggi a parlare.

— Tutto viene registrato, immagini e suoni, con estrema discrezione, quasi senza che nessuno se ne accorga.

— E chi esamina le registrazioni, l'Imperatore? — chiedi stupito.

— Nooo! Lord Brady, il Segretario Privato, naturalmente. È lui che comanda qui dentro. Mio papà lo dice sempre. Il Segretario esamina le registrazioni per vedere innanzitutto se Cleon II si è comportato bene. Naturalmente il Segretario insiste che sta soltanto raccogliendo dati per scoprire eventuali rivelazioni involontarie da parte dei traditori, ma nessuno ormai gli crede. È lui che comanda qua dentro!

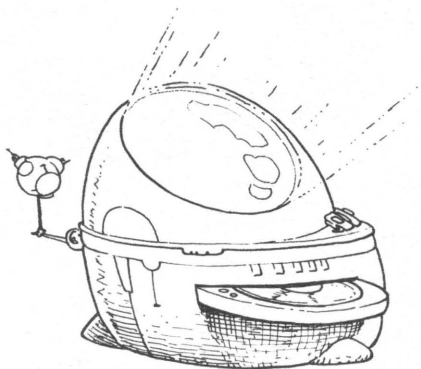
Soddisfatto, ringrazi la ragazzina e la saluti con un sorriso indefinibile.

Prosegui alla nota **252** se vuoi esplorare ancora il cortile; ti rechi invece alla nota **296** se vuoi rientrare nel Palazzo.

87

A Gleifar City vieni subito condotto dal capo dei Mercanti Indipendenti che hanno osato sfidare la Fondazione.

Entri in argomento piuttosto bruscamente, incurante della piccola assemblea di volti che ti guardano preoccupati e ostili.

Se hai DIPLOMAZIA e anche EDUCAZIONE puoi recarti alla nota **175**, se possiedi una sola di queste doti prosegui alla nota **211**, in caso contrario vai alla nota numero **305**.

88

Entri un po' titubante nell'edificio che ospita la Mostra di Olofilm, indicato con una **L** sulla mappa del Palazzo.

Se non possiedi CURIOSITÀ vai alla nota **144**;

altrimenti, se conosci già questa tecnologia di memorizzazione dell'immagine, procedi senza indugio alla nota **314**, oppure, in caso contrario, alla nota numero **256**.

89

La porticina si spalanca e ti introduci in un lungo tunnel oscuro, che porta in una stanzetta ingombra di cianfrusaglie. L'aria è calda e respiri con fatica. Evidentemente è stato disinserito il condizionamento con ricircolo d'aria che è comune dappertutto su Trantor. Ti rendi conto di essere in un vicolo senza uscita.

Quando fai per tornare indietro scopri che la porticina d'ingresso è stata sprangata dall'esterno. La prospettiva di morire qui non ti attira per niente.

Pensa intanto alla soluzione dell'enigma leggendo la nota **271** e ritorna poi a questo punto.

Un colpo di fortuna insperato ti salva alla nota numero **151**.

90

Un primo esperimento realizzato prevede un'applicazione su un film che appartiene all'archeologia del cinema e che originariamente era stato realizzato addirittura senza la tecnica degli ologrammi. Lo stanno proiettando quando ti avvii all'uscita.

Sposta un *segnadoti* con le modalità indicate nella nota **206**. Se hai ACCORTEZZA e CURIOSITÀ prosegui poi alla nota **192**, in caso contrario vai alla nota **308**.

91

Per essere ancora un ragazzino, ha certamente le idee molto chiare. A domande specifiche su come riuscire ad introdursi di nascosto nel Palazzo Imperiale, ti risponde dandoti un paio di consigli: innanzitutto devi cambiare i tuoi vestiti, troppo appariscenti per i gusti dei trantoriani; poi devi stare attento alla parola d'ordine per varcare la terza cinta muraria, quella che isola la parte del Palazzo inaccessibile ai turisti.

Ringrazi il ragazzino e aumenti di un punto la tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se ti ritrovi con sei o piú punti leggi la nota **76** e ritorna poi in questa nota. Devi anche spostare subito un *segnadoti* nel modo descritto alla nota **206**.

Il problema è adesso come raggiungere il Settore Imperiale da questo luogo malfamato. Troverai la risposta alla nota **17**.

92

Hai ACCORTEZZA e CORAGGIO per tentare la fuga? Se sí, puoi recarti alla nota **236**; in caso contrario prosegui alla nota numero **138**.

93

Non esiti e decidi di dirigerti verso la strana nave posteggiata vicino alla tua nello spazioporto di Wye. La barriera elettronica di protezione - fornita dall'amministrazione dell'hangar - che circonda la nave spaziale non ti preoccupa minimamente. Riesci a superarla con facilità, senza far scattare il segnale d'allarme, servendoti di un minuscolo apparecchio che neutralizza il campo di forza.

All'interno dell'astronave si accorgono della presenza di un estraneo solo quando sentono suonare il campanello d'ingresso. L'hai azionato appoggiando la mano sulla cellula fotoelettrica disposta a lato del portello d'ingresso principale.

Il comandante dell'astronave apre il portello, ma sembra molto stupito nel vederti. Eppure, qualunque mercante originario della Fondazione conosce l'uso dei campi di forza e sa quanto poco sia utile la barriera protettiva delle astronavi.

L'uomo esce dal portello e nel silenzio dell'hangar ti accoglie parlando con il linguaggio caratteristico del Settore Centrale della Galassia, pieno di frasi elaborate e pompose. Ti rendi subito conto che non è originario della Fondazione e che probabilmente ha messo le mani sulla nave ai tempi delle conquiste del generale Bel Riose, quando la Fondazione perse parecchie navi nei duri ed eroici combattimenti che precedettero la vittoria finale. Quest'uomo è troppo giovane per aver combattuto a quei tempi, ma pro-

babilmente ha comperato o ereditato la nave, all'epoca sequestrata a qualche mercante della Fondazione.

Scambierai quattro parole con costui alla nota numero **165**.

94

Ti viene dato un foglietto di carta che reca le risposte vergate, pare, dal pugno dell'Imperatore alle proposte di schieramento nella sfilata del pomeriggio che i cortigiani hanno fatto recapitare negli appartamenti imperiali. Sul foglietto trovi scritto quanto segue:

V	N	G	V
V	R	G	N
B	G	A	V
V	R	G	A
R	A	N	V

n		
n	b	
b	b	
n	b	b
n	n	

Se credi che si tratti di quattro colori diversi leggi la nota numero **174**, in caso contrario prosegui alla nota numero **254**.

95

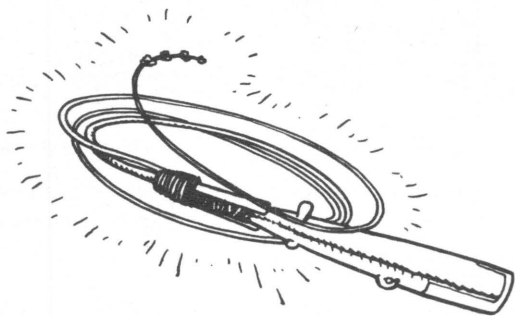
Probabilmente la ragione per cui sei stato scelto proprio tu per questa missione va ricercata nel collo-

quio che hai avuto non molto tempo fa con il Sindaco di Terminus, il quale ti ha messo al corrente di alcuni tentativi di rivolta contro la Fondazione da parte dei mercanti del sistema di Haven.

Il momento del colloquio è ben nitido nella tua memoria e ti sembra di rivederti in piedi davanti alla grande scrivania del Sindaco, che ti osserva comodamente seduto in una poltrona di keflar con alto schienale.

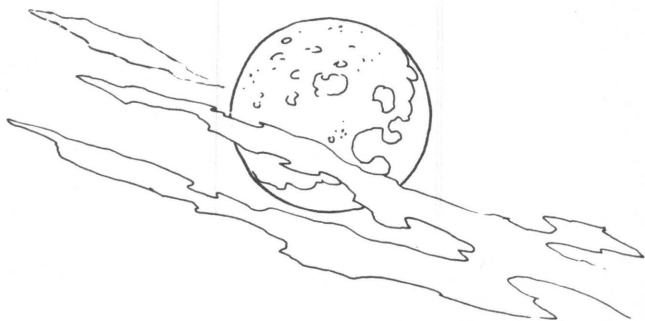
— Eccellenza, mi hanno riferito tutto — rispondi, parlando a bassa voce. — Ma come suddito dello Stato, devo servirlo fedelmente e serve fedelmente colui che serve la Verità. Quali che siano le finalità politiche di questi poveri discendenti degli antichi mercanti, gli unici a essere pericolosi sono i governatori che hanno ereditato i rimasugli dell'Impero. I mercanti non hanno né armi né risorse, signore. Non sono nemmeno uniti.

Il Sindaco rimane estremamente colpito dalla franchezza delle tue parole, come potrai vedere alla nota numero **207**.

96

— Sotto il pacifico controllo di Sua Maestà Impe-

riale — sta dicendo l'annunciatore che legge le notizie in olovisione — il Governatore è incolume e nel pieno possesso dei poteri della sua carica sotto la guida amichevole di milizie imperiali. Presto apparirà pubblicamente per calmare tutti gli abitanti di Zígorreth e chiedere ai soldati ancora armati di deporre le armi...

C'è stata dunque una ribellione nel Settore di Zígorreth! Ecco una notizia che potrebbe essere utile ai tuoi piani.

Se hai PREPARAZIONE e SUCCESSO incominci a pensare a come sfruttare questo evento per i fini della Fondazione alla nota **40**; in caso contrario prosegui alla nota **340**.

97

Sei in volo verso il sistema di Haven. Dopo il Balzo nell'iperspazio ti viene in mente che è davvero pazzesco perder tempo in quest'angolo remoto della Galassia mentre su Trantor forse in questo stesso momento si gioca la partita decisiva per la successione di Cleon. Le promesse del Sindaco, comunque, ti fanno gola: chissà che non sia proprio tu a occuparti al tuo ritorno di questa faccenda.

Ora Haven si fa di minuto in minuto piú vicino. È di un color rosso vivo, mentre il secondo pianeta è di un colore piuttosto opaco, con i contorni sfocati per la presenza dell'atmosfera. Chinato sopra il telescopio da tavolo osservi con curiosità Haven II.

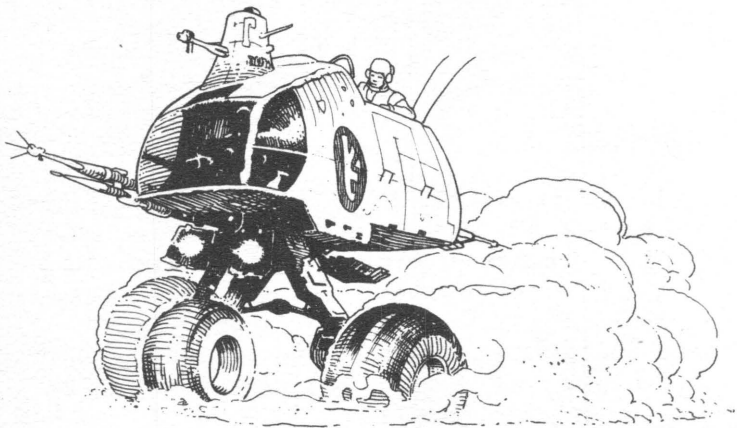
— È lí che atterreremo, tenente — ti dice il nostromo, indicandolo.

Il tuo sguardo gli fa capire, senza bisogno di commenti, che la precisazione è superflua.

Atterri su Haven II alla nota **179**.

98

La donna si ribella alle tue accuse e si mette a gridare in modo isterico, agitandosi scomposta sotto il peplo di keflar. L'ispettore le fa cenno di tranquillizzarsi, mentre tu sei costretto a togliere per questo due punti della *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se questo valore è finito sotto zero, leggi la nota **230** e ritorna poi qui.

Troverai alla nota **342** le conclusioni dell'ispettore.

99

Fai cenno al nostromo di partire, senza badare alle parole dell'uomo che ti ha noleggiato la motojeep. Purtroppo dopo pochi chilometri il serbatoio della motojeep resta a secco. Sei in una zona disabitata e non ti è possibile trovare rifornimento. Non ti resta che spingere la motojeep indietro, ringraziando la sorte che i chilometri percorsi non siano di piú.

Per questa perdita di tempo togli un *segnadoti* a tua scelta dal *Diario personale* prima di recarti alla nota **239**.

100

Ti trovi ora nel bel mezzo del Cortile Piccolo, nel punto segnato **AF** sulla mappa del Palazzo.

Puoi recarti da parecchie parti, leggendo le note corrispondenti alle descrizioni della tabella seguente.

DESTINAZIONE	*NOTA DA LEGGERE*
Chiosco di Kevan	**300**
Salone delle Investiture	**216**
Tempio della Scienza	**156**
Centro di Calcolo	**258**
Ristorante del Palazzo	**16**

101

L'orrore per quello che hai fatto ti paralizza.

Se hai SALUTE riesci a superare la nausea che ti prende forte, con la sgradevole sensazione di un pugno sullo stomaco: procedi in questo caso alla

nota **169**. In caso contrario, non ti resta altro da fare che sfogliare in fretta le pagine del libro fino alla nota numero **349**, prima che la vista ti si annebbi definitivamente.

102

Ed eccoti sotto i portici del padiglione dov'è ospitata la Raccolta di Orologi, detta "L'ora della Galassia", nel punto indicato con una **P** sulla mappa del Palazzo.

È un vasto edificio preceduto da un portico a sette archi, sormontati da cupolette affrescate, dal quale si passa in una sala che costituisce un'altra delle principali attrazioni della visita al Palazzo Imperiale. Fin qui, infatti, agli estremi margini nord del Cortile Medio, è ammessa la visita di chi ha percorso parsec e parsec per recarsi su Trantor a porgere il dovuto omaggio all'Imperatore del Tutto.

Se hai RICCHEZZA, puoi pagare il biglietto d'ingresso ed entrare in questa mostra alla nota **162**; in caso contrario prosegui alla nota numero **286**.

103

Gli hangar sono una delle caratteristiche di Trantor, nati dalla doppia necessità di fornire un ricovero per le numerose astronavi che atterrano ogni giorno sul pianeta e nello stesso tempo una sistemazione alberghiera ai turisti. Il primo che inventò questo semplice sistema accumulò per certo milioni di crediti. I suoi eredi sono senza sforzo tra gli uomini piú ricchi di Trantor.

Gli hangar si estendono per migliaia di chilometri quadrati di territorio. Sono praticamente una specie di hotel per astronavi. Il viaggiatore paga in antici-

po e gli viene assegnato un posto da dove può ripartire quando gli fa piú comodo. Il turista continua ad abitare sulla sua nave come sempre. Naturalmente la compagnia degli hangar fornisce al viaggiatore l'assistenza meccanica necessaria per l'astronave, il rifornimento di cibo, i trasporti in spaziotaxi all'interno del pianeta, facendo pagare ogni servizio separatamente.

Con questo sistema, il turista paga un'unica cifra per l'albergo e il parcheggio dell'astronave, naturalmente risparmiando. Il proprietario si fa pagare l'affitto del terreno su cui atterrano le astronavi, guadagnandoci un'enormità. Il governo a sua volta raccoglie un bel po' di tasse di soggiorno. E tutti sono soddisfatti.

Perlomeno nel Settore di Wye (*pronuncia* u-à-i), dove sei atterrato, tutto sembra in ordine e in perfetto stato di manutenzione.

Prosegui alla nota **255**.

104

— Ecco lo straniero che viene da lontano, ecco chi risolverà il mio eterno problema! — esclama il matematico trantoriano con tono ispirato. Sembra davvero felice di vederti, come se tutta la sua vita fosse stata un'attesa di questo momento.

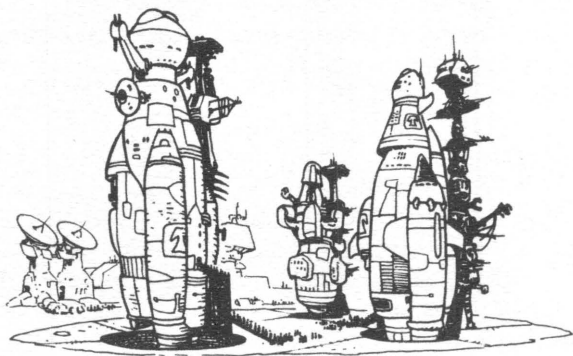
La situazione ti sembra un po' paradossale. Lo guardi meglio e ti rendi conto che ha in mano un oggetto che sembra un pezzo degli scacchi.

— È possibile portare questo *cavallo* da una casella d'angolo della scacchiera all'angolo opposto, lungo la diagonale, passando una sola volta per tutte le altre caselle della scacchiera, con mosse proprie di questo pezzo? — ti domanda tutto d'un fiato.

Sorpreso, cerchi di prendere tempo rispondendo:

— Non sono un esperto del “nobile gioco”, come viene chiamato sul mio pianeta, ma so che una mossa di cavallo consiste nello spostamento di due caselle in una direzione, ad esempio in avanti, e contemporaneamente di una nella direzione ortogonale, ad esempio a destra...

— Rispondi alla domanda! Rispondi alla domanda! — grida il trantoriano con fare isterico, stringendo il pezzo convulsamente nella mano sinistra. — Sí o no... No o sí...

Sei ormai pienamente convinto di avere a che fare con un pazzo. Per togliertelo dai piedi non hai che da sparare la tua risposta: se è sí leggi la nota **272**, se è no procedi alla nota **32**.

105

Sei allo spazioporto di Terminus. La tua astronave è pronta al decollo e il piccolo equipaggio - scelto personalmente da te e composto esclusivamente di marinai a te fedeli - è pronto a seguirti da un confine all’altro della Galassia, incurante dei pericoli cui andrete incontro.

Devi prendere ora una decisione importante. Farai rotta sul pianeta di Haven, ubbidendo al comando del Sindaco (prosegui in questo caso alla nota **309**), o ti dirigerai direttamente sul lontanissimo Trantor, disubbidendo completamente ai suoi ordini (leggi allora la nota **7**)?

106

— Accidenti, quali complicazioni! E i cortigiani sono cosí abili da riconoscere facilmente gli ordinamenti?

— Nient'affatto facilmente — risponde il giovane. — Guardate voi stesso. Questi sono i tentativi di schieramento in occasione dell'ultima sfilata. Li stavo studiando io adesso.

Ti porge un foglio scarabocchiato. Trovi le annotazioni seguenti:

V	N	V	B		b	b
G	A	V	N		n	b
R	V	N	A		n	b
N	N	R	V		n	n
G	B	V	N		n	b

— Le lettere maiuscole corrispondono all'iniziale del colore delle toghe, le minuscole invece ai colori dei fazzoletti dell'Imperatore in risposta.

Guardi il giovane con riconoscenza per questa

spiegazione. — Qual è la disposizione corretta? — chiedi dopo averci pensato per un po'.

Il giovane ti risponderà alla nota **248**.

107

Sei sbarcato nel Settore Imperiale.

Mentre ti concedi una breve passeggiata all'aperto, osservando come una stranezza il cielo nuvoloso che sugli altri settori di Trantor è impossibile vedere, senti un ronzio in lontananza.

Se hai FORTUNA procedi alla nota **177**, in caso contrario recati alla nota numero **9**.

108

La soluzione del quesito è:

```
 1 0 8   +   2 3   =   1 3 1
     ×         +           +
   6 5   -   1 6   =     4 9
     =         =           =
----------------------------
7 0 2 0  :   3 9   =   1 8 0
```

Non sembra che i giovani lo ritengano difficile: stanno già per proportene un altro. Se hai CURIOSITÀ e PREPARAZIONE puoi leggerlo, se vuoi, alla nota **304**; se no, procedi alla nota **68**.

109

Lasciato Haven II, dai ordine al nostromo di far rotta verso Trantor.

— Nossignore! — risponde il nostromo. — Questo significa contravvenire a un ordine esplicito del Sindaco. In nome del terzo articolo della Sesta Direttiva dell'astromarina della Fondazione, io sono costretto a revocare il comando e difendere la nave da questo vostro tentativo di tradimento.

Prima che il nostromo riesca a estrarre il disintegratore dalla fondina gli sei addosso: piombate entrambi sul quadro comandi dell'astronave, che caracollando nello spazio si avvita in una bizzarra traiettoria a spirale.

Se hai FORTUNA e FORZA ce la fai a sopraffare il nostromo alla nota **267**; in caso contrario prosegui alla nota numero **143**.

110

Sei stato proprio sfortunato. In quel momento sono passati alcuni camerieri privati dell'Imperatore, che ti hanno sorpreso accostato al buco della serratura.

Soltanto la tua eccezionale abilità nel lanciarti di sotto nel cortile ti ha salvato da un arresto immediato.

Purtroppo sei acciaccato per la caduta, e ciò ti costringe a togliere subito un *segnadoti* dal *Diario personale*.

Sii contento di essertela cavata a cosí buon prezzo e procedi alla nota **222**.

111

Il verti-jet si è abbassato troppo e i suoi rotori s'inceppano nelle fronde di un grande albero. È un attimo. Mentre il pilota lotta per non picchiare, ti rialzi e riesci a fuggire velocissimo verso lo spazioporto del Settore Imperiale dov'è attraccata la tua astronave.

Trai un sospiro di sollievo, anche se questa brutta avventura ti costringe a perdere tre punti della *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se vai a finire sotto zero leggi immediatamente la nota **230** e ritorna poi a questo punto.

Prosegui quindi alla nota **295**.

112

Eccolo, lucente e misterioso come quando fu ritrovato nelle miniere di un pianetino del terzo sole della costellazione di Vega, ai tempi del regno di Ammenetik il Grande. Ecco il blocco di platino che non si può sollevare, il Tesoro Imperiale, l'oggetto piú prezioso della Galassia.

È davanti a te, lo guardi trattenendo il respiro. Un metro cubo di platino pesa 22 420 chilogrammi in condizione di gravità standard. Supponendo che ogni persona, evidentemente robusta, sia in grado di alzare da terra centoventi chilogrammi, per sollevare il platino occorrerebbero centottantasette persone. Però è impossibile pigiare centottantasette persone attorno a un metro cubo di platino in modo tale che tutte possano disporre di un appiglio. Al massimo si può impiegare una dozzina di persone o poco piú.

Senza poter ricorrere a leve o altri congegni del genere, dovendo usare soltanto la forza muscolare, il blocco è inamovibile.

Mentre un sibilo leggero ti avvisa che è finito il tuo tempo di ammirazione del Tesoro Imperiale e il *tapis roulant* incomincia a muoversi – tra i commenti di soddisfazione della folla che si accalca ordinatamente alle tue spalle – se possiedi almeno tre Punti Seldon un pensiero repentino si affaccia alla tua mente alla nota **38**; in caso contrario vai subito a leggere la nota numero **328**.

Eccolo, lucente e misterioso... Ecco il blocco di platino che non si può sollevare... l'oggetto piú prezioso della Galassia. (112)

113

I giorni passano mentre ti rodi il fegato per la stupidità delle procedure imperiali di controllo. Non è possibile perdere tanto tempo inoperosamente in un momento in cui altrove si potrebbero decidere le sorti della Galassia.

— Per lo Spirito Galattico, queste tre settimane di sosta potrebbero costare una deviazione dal Progetto Seldon difficile da valutare! — sbotti un giorno con il generale che sovrintende le operazioni dello spazioporto di Terminus.

Non sei riuscito però a impressionarlo molto. Solo dopo aver completato tutte le procedure di rito sei pronto a partire dalla rampa dello spazioporto e, una volta effettuato il primo Grande Balzo nell'iperspazio, a puntare direttamente verso il centro della Galassia alla ricerca del mitico pianeta Trantor.

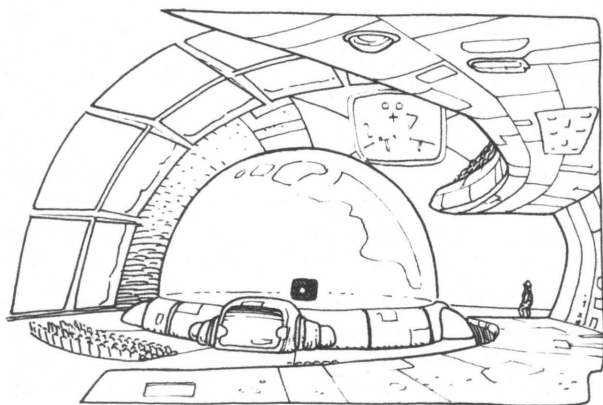
Lo troverai alla nota **131**.

114

Venite trasferiti tutti e quattro in uno stanzino sporco e maleodorante, non lontano dai bagni. Per tua fortuna le guardie del Palazzo non chiedono documenti di riconoscimento, ma incominciano subito l'interrogatorio.

I tre uomini si mettono allora a gridare tutti insieme, sostenendo di non essere responsabili dell'uccisione di un cortigiano che è stato derubato di tutto ciò che aveva addosso nel dormitorio. Purtroppo, sembra che episodi del genere siano frequenti e che parecchi malviventi si aggirino in agguato da queste parti.

La Guardia del Palazzo non è nuova a tale genere di casi. Te ne accorgi dalla sicurezza con cui, dopo

aver sentito le deposizioni, queste vengono sintetizzate alla nota numero **12**.

115

Per associazione di idee ti torna improvvisamente alla memoria il recente colloquio con Josefat Luik, un tuo compagno di studi originario di Terminus, profondo conoscitore della storia della Fondazione. Gli hai chiesto cosa siano esattamente le Crisi Seldon.

— Lasciami spiegare prima che cos'è la Volta del Tempo — ti ha risposto. — La Volta del Tempo fu creata da Hari Seldon appena completato l'esodo su questo pianeta per aiutarci nei momenti difficili. I calcoli psicostorici di Seldon avevano previsto alcuni momenti di rottura, chiamati "crisi". Per ogni crisi, Seldon ha preparato una registrazione che ci avrebbe aiutato, spiegandoci quanto stava succedendo. Finora ce ne sono state quattro, corrispondenti a quattro apparizioni di Seldon nella Volta.

Ti lasci sfuggire un «oh!...» di sorpresa.

— La prima volta egli apparve al culmine della prima crisi. La seconda, un momento dopo la soluzione della seconda. I nostri antenati lo ascoltarono tutte e due le volte. Durante la terza e la quarta crisi egli venne ignorato, probabilmente perché non ce n'era bisogno. Ma alcuni miei studi recenti hanno provato che anche allora è apparso, e sempre al momento giusto. Capisci?

Non attende che tu risponda. Butta il mozzicone del sigaro ormai inutilizzabile e se ne accende un altro, tirando rapide boccate di fumo nonostante la tua occhiata di disapprovazione. Poi aggiunge: — Ufficialmente stavo cercando di ricostruire la scienza della psicostoria. Ebbene, nessun uomo è capace di un lavoro simile, nemmeno se avesse a disposizione un secolo di vita e tutti i computer di Terminus. Mi sono servito di questa scusa per lavorare in segreto nella Volta del Tempo. Sono riuscito a determinare con una certa esattezza il giorno in cui Hari Seldon apparirà nuovamente. In parole povere, posso prevedere la data esatta del culmine della quinta Crisi Seldon.

— E fra quanto tempo si verificherà? — chiedi eccitato.

Luik scoppia in una gran risata. — Fra quattro mesi — ti risponde. — Quattro brevi mesi, meno due giorni.

Procedi alla nota **346**.

116

Il matematico ti sorride apertamente. Rinfrancato, senti aumentare dentro di te la fiducia in te stesso. Sposta subito un *segnadoti* nel modo descritto alla nota **206**.

— Giusto! — esclama compiaciuto, prima di continuare alla nota **244**.

117

Saluti il giardiniere e ti metti a chiacchierare del piú e del meno. — Quanta gente lavora qui?

— Nei giardini del Palazzo Imperiale? — ti chiede l'uomo, stupito dalla domanda.

— No, no. Intendo in tutto il Palazzo — precisi.

Il giardiniere si toglie il cappello e si gratta la testa. — L'Imperatore di tutta la Galassia ha un numero di servitori enorme — risponde con la sua pronuncia gutturale dopo qualche momento di riflessione. — Pensate che si racconta che ciascuno dei servi dell'Imperatore festeggi un onomastico e un compleanno, ma non esistono due di essi che abbiano sia lo stesso onomastico che lo stesso compleanno.

Resti un attimo dubbioso su come interpretare questa risposta, poi chiedi ancora: — C'è gente con nome diverso che festeggia lo stesso onomastico?

— No, naturalmente. Non verrete per caso da un pianeta dov'è in vigore il vecchio calendario antecedente la riforma, vero?

Devi cercare di farti un'idea di quanta gente lavori nel Palazzo Imperiale: se pensi si tratti di meno di cinquantamila persone leggi la nota **337**; se ritieni che siano tra cinquanta e centomila vai alla nota **229**; in caso contrario prosegui alla nota numero **25**.

118

Ottima risposta: muovi subito un *segnadoti*, come descritto alla nota **206**.

Il Lord si complimenta con te e ti suggerisce, se sei davvero cosí acuto di mente, di recarti al Chiosco di Kevan, il covo dei cospiratori contro Cleon,

mentre in questo Salone, tempio della legalità, i discorsi sono soltanto accademici. Il Lord spiega comunque ad alta voce a tutti la risposta alla nota **204**.

119

Se non sei sicuro, ritorna alla nota **239** per scegliere il modo di attraversare il deserto urbano che circonda il Palazzo Imperiale di Trantor, ma non barare!

120

— Dovete disporvi con una toga nera, azzurra, nera e rossa nell'ordine — rispondi dopo aver pensato un po' sul problema.

La soluzione è corretta. I cortigiani ti ringraziano e per questa ragione sposti un *segnadoti*, come descritto alla nota **206**.

Abbandona ora la Loggia del Trono alla nota **28**.

121

Fuggi col cuore in gola facendoti largo in mezzo alla folla. Dopo un bel po', ti fermi ansimando vicino a un cantastorie cieco, che interrompe la sua cantilena per stare ad ascoltare il tuo respiro.

— Ecco colui che viene da lontano! — esclama allora, mentre la piccola folla di ascoltatori si fa in disparte, allargandosi in cerchio per permetterti di avvicinarti.

— Sento il suo respiro! — continua il vecchio, ispirato. — Viene per uno scopo di sventura, ma cosí è scritto negli astri, parola del Grande Spirito.

Lo fissi come ipnotizzato, mentre il vecchio, guardandoti con le sue orbite vuote, continua: — Tu vuoi sapere, o straniero, il segreto del Palazzo Impe-

riale di Trantor. Ebbene, tre porte sono la Grande Porta. Antiche profezie affermano che la porta che permette di entrare nel Cortile Grande reca una scritta vera, mentre una scritta falsa troneggia sulla porta che nasconde un orribile trabocchetto. Sulla terza porta, infine, che conduce a una cavità laterale adibita a stanzino per le offerte di nessun interesse, l'iscrizione può essere sia vera che falsa.

Ascolti e memorizzi questa importante informazione, che forse faresti bene a trascrivere, se ti fidi del cantastorie, nello spazio delle *Annotazioni*. — Tre crediti! — grida il vecchio, tendendo la mano rugosa e ossuta verso di te fin quasi a toccarti la faccia. — Tre crediti soltanto per un'informazione che ti salverà la vita, straniero, e ti guiderà verso il tuo destino...

Lasci cadere le monete d'acciaio nella mano protesa e riprendi a correre verso la nota **201**.

122

Hai mangiato quasi tutto il sandwich e, malgrado il primo boccone, non l'hai trovato poi cosí disgustoso. — E questo lievito non avrà effetti spiacevoli su di me? — chiedi.

— A dire il vero, la flora intestinale ne risente, e di tanto in tanto qualche straniero sfortunato viene colpito dalla diarrea... ma è raro, è un disturbo che scompare in fretta. Comunque, bevete il vostro frullato, che probabilmente non vi piacerà. Contiene un antidiarroico che dovrebbe scongiurare il pericolo, anche se doveste essere particolarmente sensibile a certe cose.

— Non parlatemene, per favore — rispondi con tono piagnucoloso. — Una persona può essere anche suggestionabile.

— Finite il frullato e dimenticate la suggestionabilità: con essa farete poca strada. Se vi trovaste davanti alle porte rossonere, allora, non sapreste mai decidervi quale pigliare!

Termini il pasto in silenzio, meditando su quest'ultima frase. Se hai CURIOSITÀ oppure DIPLOMAZIA, prima di alzarti ritorni sull'argomento alla nota **190**; altrimenti saluti il tecnico e te ne torni rifocillato nel Cortile Piccolo alla nota **100**.

123

Nel secondo *Galactic Foundation Game*, intitolato *La conquista dei Quattro Regni* e del valore di tre Punti Seldon, potrai immedesimarti nel braccio destro del Sindaco Salvor Hardin e vivere la prima fase di espansione della potenza della Fondazione, quando lentamente si sviluppò un'economia commerciale basata sulla religione, mentre gli Enciclopedisti perdevano ormai completamente d'importanza.

Se vuoi notizie su qualche altra avventura della serie ritorna alla nota che hai letto prima di questa, in caso contrario leggi la nota **207**.

124

Tentenni, indeciso se uscire allo scoperto o no, quando un rumore imprevisto ti fa desistere.

Arriva in quel momento un altro cortigiano ancora. — Sei? — lo interroga la sentinella con fare indifferente.

— Tre! — risponde con sicurezza il cortigiano e passa avanti.

A questo punto non stai piú nella pelle, ti rimbocchi la tunica, esci allo scoperto e ti presenti al Passaggio Stretto alla nota **284**.

125

Nell'Armeria Imperiale, segnata con una **E** sulla mappa del Palazzo, sono conservati i cimeli di millenni di storia imperiale. Hai pagato un credito all'ingresso infrarosso automatico e sei entrato nelle vaste sale con volte ogivali e muri a cui sono addossate armi e armature.

Ti colpisce in particolar modo l'enorme ologramma tridimensionale di Cleon I a cavallo, l'ultimo Imperatore Galattico della dinastia degli Entunus. Una scritta alla base dell'ologramma riporta come sua data di nascita l'anno 11 988 dell'Era Galattica.

Se questa data ti ricorda qualcosa prosegui pure alla nota **19**; in caso contrario prosegui alla nota **75**.

126

I cortigiani non riescono a mettersi d'accordo sull'ordine di sfilata, in base alle risposte che hanno ottenuto alle domande rivolte a Cleon tramite il suo Segretario Privato.

Mentre ti aggiri ammirando il trono incastonato di gioielli preziosi, illuminato da un fascio di luce laser dai colori iridescenti, gioiello della tecnologia ottica dell'Impero, senti da lontano una voce: — Chiediamo consiglio a quello straniero lí in fondo! Lui è qui per caso e non avrà pregiudizi come tutti noi.

In breve sei attorniato da alcuni dei piú influenti cortigiani dell'Impero, che si rimettono a te per la soluzione di una complicata questione di etichetta.

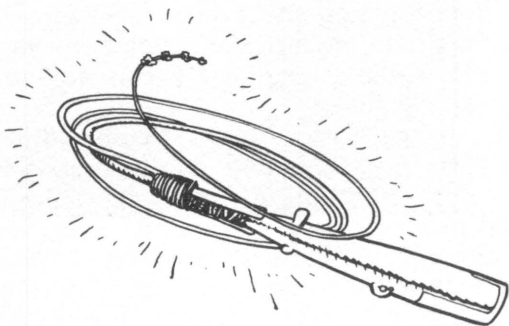
Se hai DIPLOMAZIA e EDUCAZIONE, leggi la nota **288**; se possiedi una sola di queste due doti recati alla nota **310**; in caso contrario prosegui alla nota numero **94**.

127

— Eccellenza, è vero: ma questa necessità storica di cui voi ora parlate si è manifestata solo dopo che noi avevamo combattuto disperatamente per piú di un anno. L'inevitabile vittoria ci è costata cinquecento astronavi e mezzo milione di uomini. Eccellenza, il Progetto Seldon aiuta coloro che si aiutano da soli.

Il Sindaco si agita al sentire queste parole. Evidentemente è stanco di spiegarti tutto con pazienza. Forse pensa che sta sbagliando a comportarsi in maniera tanto condiscendente con un giovane ufficiale dell'astromarina della Fondazione. Non vorrebbe certo che tu pensassi di poter stare a discutere con lui in eterno.

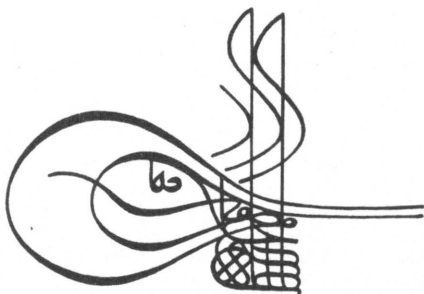
Prosegui alla nota **51**.

128

Il corridoio è sbarrato da due guardie armate di disintegratore e frusta neuronica nella direzione che porta agli Appartamenti dell'Imperatore. Se immaginavi di poterti introdurre da Cleon per questa via hai sbagliato di grosso: togli due punti dalla tua

Riserva di doti sul *Diario personale*; se tale valore è finito sotto zero, leggi la nota numero **230** e ritorna poi qui.

Con un gesto assai poco amichevole le guardie ti fanno cenno di girare sulla tua sinistra, dove un piccolo passaggio ti conduce all'esterno, davanti alla dimora del Capo degli Eunuchi Bianchi alla nota numero **246**.

129

Se confermi la tua decisione di ubbidire al Sindaco volando su Haven leggi la nota **97**; se hai cambiato idea vai invece alla nota **335**.

130

— Caro, questo è impensabile. — Il tono di voce della favorita si fa deciso. — Non usurperebbe mai il trono dei suoi fratelli. Non lo ruberebbe al nostro primogenito, il legittimo erede.

— Ma quello scapestrato non fa che contrariarmi! — si lamenta Cleon.

— Se ti ha contrariato, puniscilo con giustizia. Ciò che ha fatto, o potrebbe fare, non merita certo una punizione come quella di non essere nominato

Imperatore. Ma adesso va, torna nei tuoi appartamenti e lasciami alla mia acconciatrice.

Cleon sorride e si accomiata dalla moglie.

Puoi proseguire attraverso la porticina che dà sul lato nord alla nota **218**, oppure tornare precipitosamente indietro lungo la strada da cui sei venuto, per poi ripercorrere il corridoio sotto l'Harem e svoltare a sinistra alla nota **296**.

Purtroppo la minuscola porticina d'uscita sul lato sud della mappa del Palazzo, che ti avrebbe potuto far uscire dagli Appartamenti della Favorita, è stata murata e non è piú transitabile.

131

Ti stai avvicinando a Trantor, la capitale imperiale.

Con calma e freddezza guidi la tua astronave da un sistema a un altro. Se, nelle vicinanze di una massa stellare, è piuttosto difficile viaggiare nello spazio con una certa precisione, ancor piú difficile è per un'astronave imperiale localizzare la tua minuscola nave, a meno che casualmente non capiti nelle immediate vicinanze.

Il blocco spaziale dell'astromarina imperiale viene quindi superato con facilità.

— Nell'immensità dello spazio è ben difficile mantenere una vigilanza stretta, nostromo. Con una sola astronave, un pilota esperto e un po' di fortuna, non è difficile riuscire a forzare qualunque blocco.

È chiaro che ti aspetti i complimenti dal nostromo e da tutto l'equipaggio per la bravura dimostrata nella navigazione fin qui compiuta. Aggiungi pure, per questo, due punti alla tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se ti ritrovi con sei o piú punti leggi la nota **76** e ritorna poi a questo punto.

Procedi ora alla nota **291**.

132

— Lord Brady, il Segretario Privato di Sua Maestà Imperiale Cleon II, Signore del Tutto, ci comunica le intenzioni dell'augusto Sire per la sfilata di questo pomeriggio, ma ancora una volta esse ci paiono troppo sibilline.

— Date qua, fate vedere! — proponi, tendendo la mano per raccogliere un pezzo di carta dove leggi le annotazioni seguenti.

R	N	B	V
V	N	A	G
N	N	R	G
G	A	N	V
A	G	N	R

n	n
b	b
n	b
n	b
n	b

— Non è difficile trovare lo schieramento corretto per la sfilata — mormori a bassa voce.

Se pensi che la toga rossa compaia due volte nello schieramento leggi la nota **344**; in caso contrario recati alla nota **174**.

133

Ti stai preparando alla partenza quando un vecchio consigliere, tenuto in grande considerazione anche dal Sindaco, viene a trovarti nel tuo appartamento.

Il vecchio sorride gentilmente. — Bene, allora

dimmi, prima di partire: che ne pensi della situazione Galattica?

Se sai cos'è una Crisi Seldon recati alla nota **345**, in caso contrario prosegui alla nota numero **115**.

134

Al secondo piano della Biblioteca Nuova i salottini di lettura sono antichissimi, tutti in legno scolpito e molto confortevoli, quasi piccole aule, arredate ciascuna con un gusto diverso.

— Ricordano i luoghi di studio tipici di diversi pianeti della Galassia — ti spiega uno studente. — Naturalmente si riferiscono alle tradizioni preimperiali, prima che tutto fosse standardizzato e la burocrazia prendesse il sopravvento sugli uomini.

Ti sembra che il ragazzo critichi con troppa libertà l'organizzazione imperiale. Fai qualche altra domanda per sondare le sue propensioni e percepisci sempre piú chiaramente l'insofferenza che regna nei giovani verso il pesantissimo cerimoniale in vigore su Trantor.

Se vuoi approfondire questo tema, lascialo parlare a ruota libera alla nota **280**, in caso contrario prosegui alla nota numero **336**.

135

Il nostromo che ha atteso fuori dalla sala di riunione esamina con preoccupazione la tua espressione per capire l'esito del colloquio.

Lo guardi con tristezza e scuoti il capo: non c'è molto da raccontare. Avresti dovuto ingiungere il pagamento almeno di un primo acconto, come al solito in metalli pesanti, che non esistono su Terminus e di cui l'industria ha un costante bisogno, ma

vista la piega presa dal discorso e l'espressione decisa dei tuoi interlocutori non te la sei proprio sentita. Ti sembrava quasi di volerli provocare a parlare ancora dell'argomento, e a quel punto ci sarebbe stato da temere per la tua stessa incolumità personale.

Il nostromo tentenna a sua volta, ma ti ricorda che hai trasgredito a un ordine esplicito del Sindaco: diminuisci pertanto di due punti la tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*; se questo valore è finito sotto zero, leggi la nota **230** e ritorna poi qui.

Lasci Haven II e ti prepari al Grande Balzo nell'iperspazio alla nota **67**.

136

I due si guardano stupiti e increduli, e cosí pure l'ispettore, che scoppia in una gran risata. Perdi per questo tre punti della tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se tale valore è finito sotto zero, leggi la nota **230** e ritorna poi qui.

L'ispettore prende la parola alla nota **342** per le conclusioni della sua indagine.

137

— È ora di scendere — ti suggerisce il nostromo, che è l'unico membro dell'equipaggio che ti accompagna in esplorazione sul pianeta, mentre gli altri sono rimasti a custodire la nave.

Vi alzate subito in piedi. Poco dopo siete smontati dall'espressovia e siete fermi sulla pavimentazione della stazione, mentre il nostromo si dà da fare per studiare le indicazioni.

Se hai PREPARAZIONE, leggi agevolmente i cartelli indicatori che ti mandano alla nota **285**; in caso contrario ripiega sulla nota **259**.

138

Il tuo tentativo di fuga fallisce miseramente. Se hai FORTUNA, però, spacciandoti per straniero riesci in qualche modo a fingere di non aver capito di essere stato tratto in arresto e vieni accompagnato via con gli altri indiziati alla nota **318**; in caso contrario devi leggere purtroppo la nota **26**.

139

Resti per un po' in silenzio, a osservare la mole sconfinata del pianeta, l'unico della Galassia interamente ricoperto di cupole d'acciaio. I tuoi pensieri vengono interrotti da un'esclamazione del nostromo:

— Trantor! Capitale dell'Impero, con la base centrale della flotta in una stazione spaziale in orbita attorno al pianeta, con i reparti migliori dell'esercito dislocati proprio qui.

— Se pensate che Trantor sia un mondo sicuro, vuol dire che state passando dalla paranoia alle fantasticherie piú assurde — rispondi, contrariato dall'interruzione.

— Non è vero! — ribatte a sua volta il nostromo con enfasi. — Voi siete uno straniero, comandante. Non sapete com'è fatto Trantor. Ha quaranta miliardi di abitanti, e pochi altri mondi arrivano ad avere un decimo della sua popolazione. È di una complessità tecnologica e culturale inimmaginabile. Adesso siamo sopra il Settore Imperiale, che ha il piú alto tenore di vita della Galassia ed è abitato interamente da funzionari dell'Impero. Nelle altre zone del pianeta, però, ci sono piú di ottocento altri settori, alcuni con sottoculture totalmente diverse da quella esistente qui, e la maggior parte sono intoccabili per le forze imperiali.

— Perché intoccabili? — domandi.
Leggerai la risposta alla nota **277**.

140

Se speri di fomentare una rivolta su Trantor, devi avvisare al piú presto il Sindaco di Wye, l'unica forza che può opporsi alla diabolica mente del Segretario Privato dell'Imperatore.

La situazione è davvero perfetta per i tuoi piani: entrambi i contendenti sono scaltri e determinati, saranno avversari irriducibili. Se c'è una sola probabilità che ne esca una lotta fratricida capace di mettere in ginocchio per sempre il Primo Impero Galattico e spianare la strada all'ascesa della Fondazione, questa è l'occasione da sfruttare.

Aumenta subito di tre punti la tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se ti ritrovi con sei o piú punti leggi immediatamente la nota **76** e ritorna poi qui.

Ormai è una lotta contro il tempo. Devi scappar fuori dal Palazzo Imperiale e correre ad avvisare il Sindaco di Wye, prima che venga sorpreso e assassinato dai sicari di Lord Brady.

Abbandoni il palco del Chiosco di Kevan ed esci di corsa nel Cortile Piccolo alla nota **100**.

141

Sulla faccia del nostromo appare un sorrisetto fugace. — Logico. Volete che l'Impero faccia pubblicità alla debolezza del suo nucleo? — risponde. — Comunque, essendo informato su quel che succede, anche se i mondi esterni non lo sanno, anche se neppure la maggior parte di Trantor è al corrente, anche se le pressioni imperiali tendono a nascondere i fatti, vi dico soltanto una parola: credetemi! Anche se

voi non lo sapete, l'Imperatore sa benissimo che infastidendo Trantor si rischia di distruggere l'Impero.

Questa conclusione ti resta per il momento misteriosa. Ti confermi nella tua idea di far parlare piú diffusamente il nostromo, al momento opportuno, perché certamente è un uomo che sa piú di quanto non faccia credere.

Se hai PREPARAZIONE oppure SUCCESSO prosegui alla nota **253**, in caso contrario recati alla nota numero **107**.

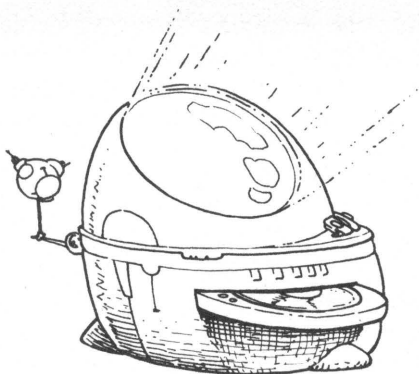
142

Forse in questo caso avresti fatto meglio a riflettere di piú. Purtroppo la tua accusa non è giusta: salta fuori un alibi di ferro per l'uomo che tu hai incriminato e passi veramente un brutto quarto d'ora. Togli per questo tre punti dalla tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se tale valore è finito sotto zero, leggi subito la nota **230** e ritorna poi qui.

Se hai SUCCESSO, la situazione si chiarisce alla nota **294**, in caso contrario vieni trascinato in prigione alla nota **62**.

143

Ammanettato con le nuove manette magnetiche al berillio-tungsteno ai polsi, guardi tristemente dall'oblò la sagoma familiare di Terminus che si sta avvicinando.

Il tuo pessimo comportamento in questa circostanza ti obbliga a togliere un *segnadoti* a tua scelta dalla *Tabella delle doti* sul *Diario personale* prima di essere condotto al cospetto del Sindaco che ti attende alla nota numero **297**.

144

Per studiare le possibilità d'impiego del videodisco interattivo in campo cinematografico è in fase di avanzata elaborazione su Trantor un progetto di ricerca denominato "Datafilm" e risultato dalla collaborazione tra il Centro di Calcolo del Palazzo Imperiale, la cattedra di Storia del Cinema dell'Università di Dahl e la società Galactic Software Studio, con il supporto tecnico della Pioneer Electronic Foundation. La ricerca si svolge a stretto contatto con uno dei piú prestigiosi centri di ricerca in questo campo, il Film and Olovision Archive dell'Università di Streeling.

La valutazione sull'utilità di questi mezzi di memorizzazione d'informazione è ancora agli inizi, ma gli effetti per il pubblico sono sicuramente molto coinvolgenti: se si interroga la base di dati sul computer tramite criteri molto semplici è possibile ritrovare scene dell'olofilm indicando l'attore, il personaggio, l'argomento, la localizzazione e ogni altro attributo-chiave specificato in fase di creazione della base di dati. È proprio la catalogazione delle sequenze e la costruzione della base di dati il compito

piú ingrato, che richiede competenza cinematografica oltre a un'enorme quantità di tempo. La nitidezza delle immagini tridimensionali, ottenute grazie alla tecnologia degli ologrammi, garantisce un realismo impressionante.

Leggi ora la nota **90**.

145

— Non allarmatevi. Ogni mezz'ora o giú di lí incroceremo un'area di sosta. Quando lo riterrete opportuno potremo fermarci, uscire dal tunnel, sgranchirci le gambe, mangiare o soddisfare i bisogni fisiologici. Naturalmente, vorrei limitare al massimo il numero delle soste.

Continuate in silenzio per un po', ma a un tratto hai un sussulto... sulla destra, un chiarore improvviso sfolgora per pochi secondi, e in quel guizzo luminoso hai l'impressione di scorgere due aerotaxi.

— Era un'area di sosta — dice il nostromo, rispondendo alla tua tacita domanda.

— Il posto dove mi state portando... sarà davvero utile alle nostre ricerche? — chiedi perplesso.

— Ma certo — risponde il nostromo, spazientito. — Vi sto portando proprio nel cuore del Settore Imperiale.

Aggiungi due punti alla tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se ti ritrovi con sei o piú punti leggi immediatamente la nota **76** e ritorna poi a questa nota.

Raggiungerai la tua meta alla nota **295**.

146

Il silenzio che regna nella sala di consultazione è cosí profondo che anche il minimo bisbiglio prove-

niente da un tavolino lontano può essere captato nitidamente. Mediti dentro di te che la sala deve avere un'acustica eccezionale e forse viene usata saltuariamente anche per i concerti privati dell'Imperatore.

Se hai FORTUNA o SUCCESSO cogli una conversazione interessante alla nota **312**, in caso contrario prosegui alla nota numero **260**.

147

I due sfoggiano una versione esasperata della moda trantoriana, rifletti studiando il loro abbigliamento: colori vistosi e stridenti, grandi cinture frangiate, cappelli rotondi con un'ampia falda e le due estremità di un nastro rosa che ricadono posteriormente sul collo.

Un'immagine divertente, se non fosse preoccupante: è evidente che i due ce l'hanno con te. Nonostante tutto, però, ti viene da sorridere.

Il giovanotto di fronte esordisce bruscamente: — Perché stai ghignando, strambo?

Cerchi di ignorare la sua sgarberia e rispondi cortese: — Vi prego di scusare il mio sorriso. Stavo solo ammirando la vostra tenuta.

— La mia tenuta? Ah? E tu cosa porti? Cos'è quest'immondizia che hai addosso? — Tende la mano e col dito dà un colpetto al risvolto della tua giacca. È ignobilmente pesante e scialba rispetto ai vestiti vivaci del giovane, pensi fra te.

— Sono i miei abiti stranieri. Ho solo questi — rispondi.

Non puoi fare a meno di notare che le poche persone che si trovavano vicino a te si stanno allontanando frettolosamente. Sembra quasi che paventino guai e non desiderino affatto rimanere nei paraggi. Ti chiedi se il nostromo ha previsto questo guaio e si

è defilato per tempo. Forse mira a prendere il comando dell'astronave...

Non puoi continuare questo pensiero. Preferisci non distogliere lo sguardo dal giovanotto che hai di fronte. Indietreggi leggermente.

— Sei uno straniero? — ti chiede il giovanotto.

— Appunto. Da ciò i miei vestiti — rispondi.

La situazione si può far pericolosa, l'espressione dei due non promette niente di buono. Se possiedi SPREGIUDICATEZZA riesci a sganciarti alla nota **121**, in caso contrario devi leggere purtroppo la nota numero **37**.

148

— Eppure ora mi pare di ricordare questo governatore; era un giovane capace e di una famiglia leale. Esistono delle complicazioni che non riesco ad afferrare. Forse la faccenda e piú importante di quanto non si creda.

Tamburella con le dita sulla coperta luminescente che ricopre le sue gambe irrigidite. — Devo mandare un uomo laggiú, fidato, intelligente e con gli occhi aperti.

Il Segretario china la testa in atto di sottomissione. — E le astronavi, Sire?

— Non ancora! — L'Imperatore cambia posizione lentamente, gemendo a ogni fitta. — Niente da fare finché non ne sapremo di piú. Raduna il Consiglio dei Lord per questa settimana. Sarà una buona occasione per ottenere nuove approvazioni. E dovrò ottenerle, altrimenti ci sarà della gente che non vivrà a lungo.

Hai sentito abbastanza.

Abbandona ora gli appartamenti di Cleon prima di essere visto e recati alla nota **222**.

Tutte le persone che passano si girano a osservarvi. Tutti gli occhi, come fissati da corde invisibili ai forestieri, vi seguono ostili.

Gli indumenti dei billibottoniani sono tendenzialmente sporchi, vecchi, a volte anche laceri. Hanno tutti una patina di povertà sciatta, e ti senti a disagio per gli abiti nuovi e impeccabili che hai addosso.

— Secondo voi, dove troveremo qualche informazione utile, nostromo?

— Non lo so — risponde l'interpellato. — Siete stato voi a voler venire qui, perciò fate voi le vostre supposizioni. Io intendo occuparmi solo della vostra protezione, e ho la sensazione che sarà già un compito fin troppo impegnativo.

— Pensavo che sarebbe bastato chiedere indicazioni a qualche passante... ma non so, non mi sento incoraggiato a farlo.

— Vi capisco. Non troverete nessuno ansioso di aiutarvi, temo.

— D'altra parte, ci sono anche i ragazzini. — Ne indichi uno con un gesto discreto della mano. Un ragazzo che dimostra circa dodici anni si è fermato e vi sta fissando.

— A quell'età, secondo voi — ironizza il nostromo — non si è ancora sviluppata del tutto l'antipatia dei billibottoniani verso gli stranieri, vero?

— Be', in ogni caso, data la sua taglia, spero che non si sia ancora sviluppata del tutto l'inclinazione alla violenza dei billibottoniani. Magari scapperà e ci urlerà degli insulti, se ci avviciniamo a lui, ma dubito che possa aggredirci... Ehi, giovanotto! — gridi alzando la voce.

Il ragazzino si avvicina e si dimostra molto educato alla nota **91**.

150

Sei tornato nel Cortile Grande: ti trovi vicino al lunghissimo colonnato che lo chiude completamente sul lato est. Recati subito verso il centro del giardino alla nota numero **287**.

151

Mentre già stai per disperare, capita un caso inaspettato dopo che sei stato costretto a diminuire di tre punti la tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se questo valore è finito sotto zero, leggi subito la nota **230** e ritorna poi qui.

Un altro sventurato visitatore - per ragioni di cui non hai idea, ma che comunque non ti riguardano - ha fatto la tua stessa pensata e ha bussato alla porticina di destra. La porta si riapre, e mentre quello entra guardingo, raccogli tutte le tue energie e schizzi fuori sulla piazza dell'Apocalisse alla nota **65**.

152

Il tuo resoconto stupisce moltissimo il Sindaco di Wye, che ti ringrazia calorosamente per averlo prevenuto. È un tipo assai deciso, che sa bene cosa fare. Immediatamente si mette a dare ordini secchi ai suoi assistenti, come se da tempo fosse in attesa di questo momento.

Ti consiglia di toglierti di mezzo quanto prima possibile, perché Trantor sta per diventare teatro di una sanguinosa guerra civile.

Non è certo necessario che insista: non vedi l'ora di tornare allo spazioporto, recuperare la tua nave e lanciarti nello spazio alla volta della Fondazione, che rivedrai finalmente alla nota **214**.

— W-y-e (*pronuncia* u-à-i). È il nome di un settore di Trantor — dice il nostromo, che ti vede assorto in meditazione. — Un settore molto particolare. Da circa tremila anni è governato da una stirpe di sindaci, una stirpe continua, un'unica dinastia. Ottocento anni fa, due imperatori e un'imperatrice della casa di Wye hanno occupato il trono imperiale. È stato un periodo relativamente breve, e nessuno dei sovrani di Wye si è distinto o si è rivelato particolarmente brillante, ma i sindaci di Wye non hanno mai dimenticato questo passato imperiale.

Ti chiedi come faccia il nostromo a conoscere tutte queste informazioni. — Avete studiato per caso la storia di questo pianeta? — ti informi.

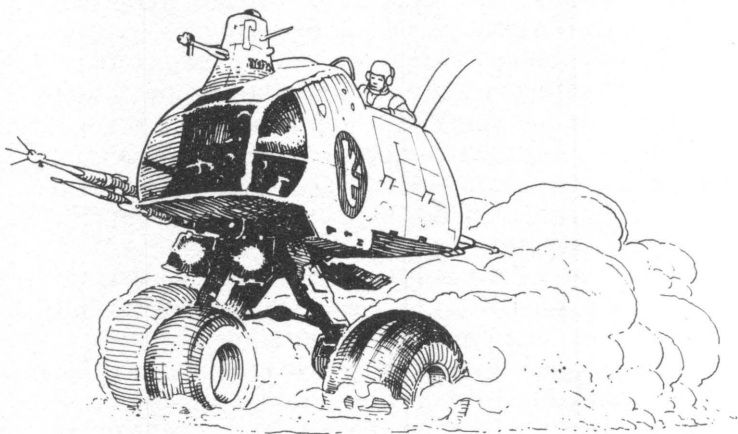
Il nostromo finge di non aver sentito la tua interruzione e continua: — I sindaci di Wye non sono stati apertamente ostili nei confronti dei casati imperiali venuti in seguito, però non hanno neppure offerto una grande collaborazione. Nei periodi di guerra civile, sono rimasti piú o meno neutrali, compiendo delle mosse che sembravano fatte apposta per prolungare la guerra civile, in modo tale che il ricorso a Wye come soluzione di compromesso apparisse indispensabile. È un sistema che non ha mai funzionato, però loro non hanno mai smesso di tentare.

Si schiarisce la voce e riprende: — Mannix, l'attuale Sindaco di Wye, è molto in gamba. Non è piú giovane, però la sua ambizione è sempre grande. Se succederà qualcosa a Cleon, anche in caso di morte naturale, il Sindaco potrà farsi avanti e puntare alla successione prevalendo sui figli troppo giovani di Cleon. Il pubblico della Galassia sarà sempre leggermente parziale nei confronti di un pretendente con un passato imperiale.

Annuisci in silenzio ed esponi il tuo pensiero alla nota numero **35**.

154

Ti trovi davanti all'Ufficio delle Finanze Imperiali, nel punto segnato con una **R** sulla mappa del Palazzo.

Purtroppo è chiuso, non c'è niente da fare se non passare alla vicina Biblioteca Vecchia alla nota **48**.

155

Hai davvero poca fantasia. Se solo decidi di fare il pieno dalla tanica rossa e caricare sul tetto quella blu, spillandola quando il serbatoio sarà vuoto, riuscirai a fare seicento chilometri.

Togli tre punti dalla tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se questo valore è finito sotto zero, leggi la nota **230** e vai poi alla nota **239** per provare con una risposta migliore.

156

Hai raggiunto l'imponente edificio del Tempio della Scienza, segnato con **AC** sulla mappa del Palazzo. Sotto il porticato vedi passeggiare un vecchio, attorniato da alcuni discepoli che lo seguono prendendo appunti mentre camminano. Quando il maestro ha finito la sua lezione, ti rivolgi a lui con un saluto rispettoso.

— Buongiorno, straniero, sono Arbatax, il matematico — ti risponde con pacata serietà.

In cuor tuo speri che non sia come quelli che vivono nella Biblioteca Nuova. — Qual è il vostro argomento di studio, signore? — chiedi.

— I matematici sono tra gli scienziati meno spettacolari — incomincia Arbatax, faceto — ma la loro disciplina riserva anche alcuni aspetti divertenti: conoscete il famoso paradosso del siwenniano Epimenide? No? È un gioco logico squisito, tramandatoci da almeno cinque millenni.

Sgrani gli occhi al sentir parlare di questo mostruoso intervallo di tempo. — E cosa dice il paradosso?

— Afferma semplicemente che tutti i siwenniani sono bugiardi. Fu riproposto circa duemila anni dopo in forma equivalente in un altro paradosso molto celebre, quello del barbiere di Vega. Ne conoscete la soluzione?

Se rispondi di sí, vai alla nota **302**, altrimenti recati alla nota numero **44**.

157

Senza soccorsi e senza benzina non puoi fare altro che incamminarti a piedi guidato dalla magnetobussola. Disgraziatamente ti sei fermato a troppi chilo-

metri dal Palazzo Imperiale: perirai di stenti insieme al nostromo che ti è stato compagno in questa impresa.

Non ti servirà nemmeno di consolazione sapere che il nostromo era in realtà un agente della Seconda Fondazione: devi considerare chiusa a questo punto la tua avventura e ricominciare la lettura da capo.

158

La risposta è no, evidentemente, ti viene da pensare. Nel gioco degli scacchi il cavallo può essere mosso di una casella in avanti (o indietro) e di due a destra (o a sinistra) oppure viceversa, terminando comunque su una casella di colore *diverso* da quella di partenza.

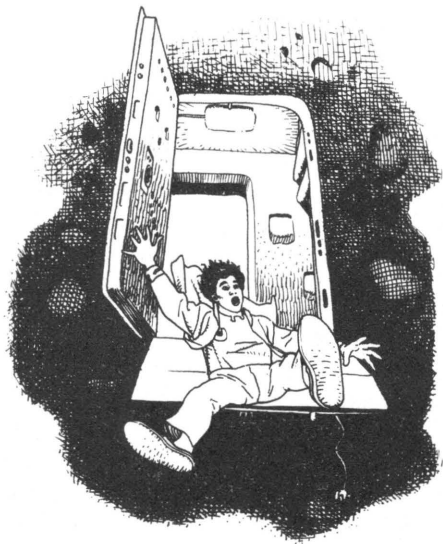
Pertanto un cavallo di scacchi si troverà sullo stesso colore della casa di partenza dopo un numero *pari* di mosse e su una casa di colore diverso dopo un numero *dispari* di mosse. Se le caselle sono sessantaquattro, per passare una sola volta su tutte le caselle sono necessarie esattamente sessantatré mosse, perciò la casella d'arrivo dev'essere di colore diverso da quella di partenza, e non può dunque essere sulla stessa diagonale.

Spieghi il ragionamento per filo e per segno al matematico trantoriano, che conclude con aria istupidita: — Ragionando sulla nozione di *parità* è spesso possibile evitare una vita di ricerca di ciò che non può essere trovato.

Lo abbandoni mentre continua a fissare la scacchiera con sguardo vuoto. Se sono tutti cosí i frequentatori della Biblioteca Nuova, non ne caverai nulla di utile. Mentre scendi le scale, senti suonare la sirena che indica la chiusura della Biblioteca: ségnalo tra le *Annotazioni*. Esci e te ne torni al centro del Cortile Medio alla nota **265**.

159

Sei passato nel Cortile Medio e ti trovi nel punto indicato con una **J** sulla mappa del Palazzo. Un drappello di guardie viene proprio verso di te.

Se hai CURIOSITÀ e anche SUCCESSO recati alla nota **63**, se possiedi solo una di queste doti leggi la nota **315**, altrimenti vai alla nota numero **279**.

160

Purtroppo hai sbagliato porta: perdi per questo due punti nella tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se tale valore è finito sotto zero, leggi subito la nota **230** e ritorna poi qui.

Ti fermi in tempo prima di cadere da un muro sufficientemente alto per romperti qualche osso.

Purtroppo però due Guardie del Palazzo sono ormai dietro a te e ti traggono in arresto.
Se hai ACCORTEZZA e FORTUNA ti rechi alla nota numero **298**, altrimenti finisci imprigionato alla nota numero **41**.

161

L'indecisione che hai dimostrato davanti al tuo equipaggio ti costringe ad azzerare subito la tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*.
Prosegui ora verso Haven alla nota **97**.

162

La mostra è di una grandezza sterminata. Milioni di orologi, alcuni di dimensioni normali, altri piccoli come una capocchia di spillo e leggibili soltanto con speciali microscopi, segnano l'ora locale in ogni angolo della Galassia conosciuta.
Ogni orologio è regolato in maniera diversa, cosí da tener conto del periodo di rotazione dei singoli pianeti. La precisione è assoluta: in questa babele di ore, minuti e secondi spicca come una certezza, un faro sospeso nel nulla sotto l'ondulato profilo del tetto del padiglione, l'ora galattica standard, che corrisponde all'ora di Trantor, cui tutti fanno riferimento per le comunicazioni interplanetarie.
"Ecco la luce dell'Impero" ti viene da pensare. "Ecco la necessità di dare ordine a una collettività di miliardi di esseri umani sparsi nell'universo conosciuto. Tra non molto, però, l'ora di riferimento non sarà piú quella di Trantor, bensí quella, piú breve, di Terminus, quando la Fondazione avrà completato il suo progetto per una nuova e piú duratura colonizzazione..."

Mentre sei immerso in questi pensieri, procedi alla nota numero **324**.

163

La Grande Porta in bronzo di Siwenna si apre senza un cigolio, gli antichi cardini sono certamente azionati da un dispositivo magnetopneumatico. Trai un sospiro di sollievo, mentre pensi alla soluzione dell'enigma delle tre porte, che potrai leggere alla nota **271** ritornando poi in questo punto.

Sei riuscito finalmente a entrare nel Palazzo Imperiale! Aumenta per questo due punti nella *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se ti ritrovi con sei o piú punti leggi immediatamente la nota **76** e ritorna poi a questa nota.

Lunghi viali alberati si dipartono dalla porta. Prosegui lungo quello centrale, vastissimo e deserto, che ti porta in mezzo al Cortile Grande, nel punto segnato con una **B** sulla mappa del Palazzo, alla nota numero **287**.

164

— Oggi la correzione dei difetti riscontrati nei circuiti a grandissima integrazione richiede tempi e costi non indifferenti. Già la semplice localizzazione presenta notevoli difficoltà. Una delle tecniche impiegate consiste nell'invio nei circuiti di impulsi di corrente ad alta intensità, in modo da trasformare le strozzature in interruzioni del circuito e quindi, una volta localizzato il difetto, nel saldare il circuito nel punto della sua interruzione.

Una relatrice bionda sta tenendo lezione a una folta scolaresca. Si tratta di giovani universitari, probabilmente in visita al Palazzo.

— Nuovi metodi — continua la donna — si prefiggono di consentire una riduzione sensibile dei costi di produzione collegati alla rilevazione e riparazione dei difetti dei circuiti integrati. Un nuovo procedimento di autoriparazione sfrutta una modifica del processo di elettrodeposizione. Quando una corrente sufficientemente elevata attraversa un circuito, nel punto in cui è presente una strozzatura si genera una quantità di calore superiore rispetto agli altri punti.

— Perché lí è inferiore la sezione del collegamento, è maggiore la sua resistenza e quindi è piú elevata la dissipazione del calore, vero? — chiede un ragazzo dal fondo.

La relatrice fa un compiaciuto cenno d'assenso e riprende a parlare. — A causa dell'aumento di temperatura, si induce un processo di deposizione e la strozzatura viene a essere ricoperta da metallo, per esempio rame, trasferito da punti piú freddi del circuito dalla soluzione elettrolitica. Cosí per eliminare la strozzatura è necessaria solo una piccola quantità di materiale, mentre non vi è alcun effetto apprezzabile sulla parte restante del circuito...

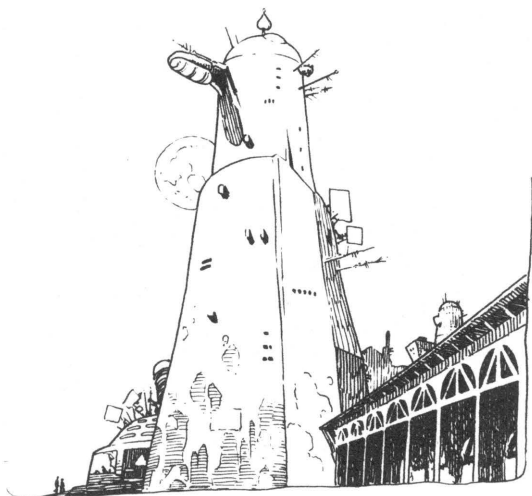
Ne hai sentito abbastanza, per quello che ti interessa. Per il tempo che hai perso qui inutilmente diminuisci di un punto la *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se questo valore è finito sotto zero, leggi la nota **230** e ritorna poi comunque alla nota **258**.

165

L'uomo ti consiglia di recarti direttamente al Palazzo Imperiale, ma ci tiene a darti un consiglio: fai una capatina alla Torre di Giustizia, perché potrebbe venirtene qualcosa di utile.

Lo ringrazi e aggiungi due punti alla tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se ti ritrovi con sei o

piú punti leggi immediatamente la nota **76** e ritorna poi qui.

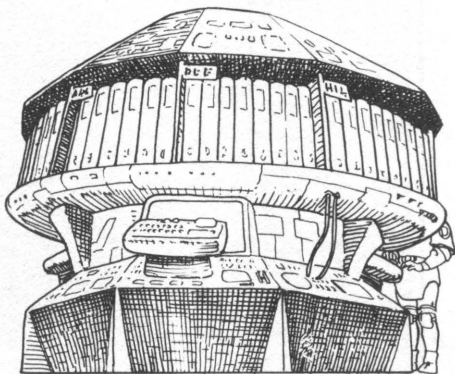
Ti chiedi allora come raggiungere il Settore Imperiale. La risposta è alla nota **17**.

166

— Non riesco a crederci — fa il ragazzo. — Non bisognerebbe fare copie del materiale che rischia di deteriorarsi? Come si può lasciar scomparire cosí la conoscenza?

— La conoscenza indesiderata è conoscenza inutile — risponde Dors con tono tagliente. — E succhia inutilmente le risorse dell'Impero. Prova soltanto a pensare al tempo, agli sforzi e all'energia che si sprecherebbero per risistemare in continuazione i dati inutilizzati. E lo spreco aumenterebbe sempre piú col passare del tempo, secondo l'inverso di una funzione logaritmica.

— Ma qualcuno un giorno o l'altro potrebbe aver bisogno dei dati eliminati con tanta disinvoltura, no?

— Magari una volta sola in mille anni. Salvare tutto quanto in previsione di un'esigenza del genere non è economico. Nemmeno nella scienza. È questo ciò che si chiama evoluzione storica senza ritorno...

Hai sentito abbastanza. Esci dalla sala alla nota numero **36**.

167

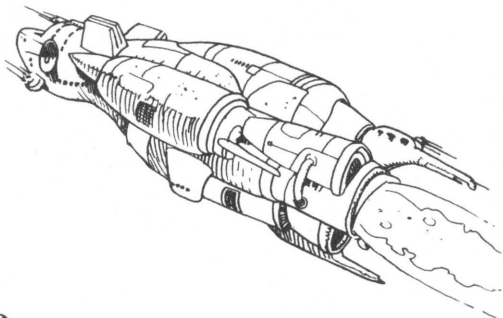
Mentre dagli oblò dell'astronave si incomincia a vedere la sagoma del pianeta, mediti tra te che dovrai giocare d'astuzia se vorrai arrivare al cospetto di Cleon II, l'Imperatore dell'Universo. Varia le tue doti secondo la procedura descritta alla nota **206**.

Se hai ACCORTEZZA vai alla nota **311**, in caso contrario prosegui alla nota numero **33**.

168

La ragazzina ti indica un passaggio segreto nel deda-

lo di corridoi del Palazzo, che conosce come le sue tasche.

La baci con entusiasmo su tutte e due le guance, mentre gli occhi ti brillano di gioia. Le regali anche qualche banconota di taglio cosí grosso che lei non ne ha mai visto una in vita sua. Sbuchi dal passaggio segreto nella Biblioteca Vecchia alla nota **48**.

169

— Rotta su Trantor. Prepararsi al primo Balzo nell'iperspazio — comandi con tono deciso.

L'ordine risuona seccamente di bocca in bocca e l'equipaggio si appresta a ubbidirti e a seguirti nell'ammutinamento, legandosi cosí a te per la vita.

Leggerai l'esito di questo tuo ordine alla nota **50**.

170

Il Sindaco è molto stupito di vederti arrivare a quel modo, ma quando fai il resoconto della tua missione su Trantor non ha parole per esprimerti la sua ammirazione. Ti promette che proporrà la tua nomina ad ammiraglio dell'astromarina della Fondazione: è vero che ci vuole ancora la ratifica da parte del Consiglio Cittadino, ma se ti fidi del Sindaco

puoi già segnare la promozione sul *Diario personale*.

Ti dice anche che le tue preoccupazioni per il Governatore di Siwenna sono ingiustificate: sembra infatti che il Governatore sia perito due giorni fa per mano di un sicario nel corso di un misterioso agguato sul suo pianeta.

Alla conclusione della discussione, mentre il sole di Terminus già sta spuntando per una nuova alba, davanti a un bicchierino di acquavite di Pleuma importato di contrabbando, chiedi al Sindaco come vede il futuro della Fondazione, adesso che la capitale imperiale Trantor è dilaniata dalla guerra civile.

— Non abbiamo da far altro che aspettare per avere la risposta, ammiraglio. Ma credo che ormai la strada sia in discesa. Il vostro incarico, sotto di me e i miei successori, ho l'impressione che sarà un incarico di pace.

Vedi alla nota numero **200** se le sue parole sono state profetiche.

171

Ti sei sentito raccomandare caldamente di rivolgerti a un certo docente che ha scritto un trattato sull'instabilità della successione imperiale.

Trattandosi di un professore, è fin troppo probabile che il nascondiglio scelto sia un'università. Quella di Streeling non è una delle tante, perché è tra le piú importanti e le piú libere, quindi è possibile che si trovi da queste parti.

— Quale sarà la nostra prima mossa? — chiede il nostromo.

— Francamente non lo so — rispondi sconsolato. Cerchi di scrollarti di dosso lo scoraggiamento che ti ha preso. Ti trovi in un universo troppo lontano dal tuo, in un mondo che ti opprime con tutte le sue

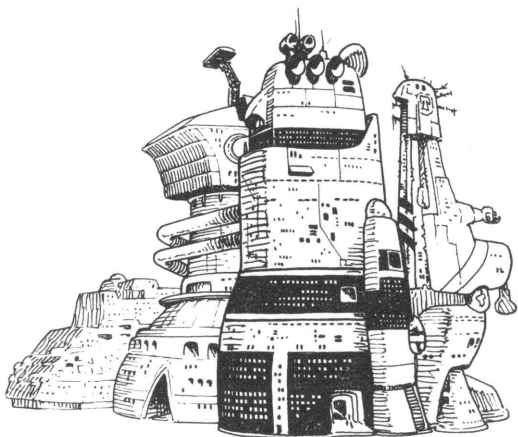
complicazioni, in mezzo a gente le cui attività ti sono in larga parte incomprensibili e della quale non riesci quasi ad afferrare il linguaggio, per via di quella strana pronuncia e del vezzo di ricercare frasi elaborate e cerimoniose.

Le luccicanti torri metalliche che ti circondano estendendosi a perdita d'occhio oltre l'orizzonte ti danno un senso di claustrofobia; la vita intensa e febbrile della capitale ti fa sentire un pigmeo solo e privo d'importanza.

— È meglio che ci pensiate voi, nostromo — rispondi, ma sei costretto a perdere due punti della tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se questo valore è finito sotto zero, leggi la nota **230** e ritorna poi qui.

Se hai FORZA e anche RICCHEZZA prosegui alla nota numero **225**; in caso contrario prosegui alla nota numero **341**.

172

L'Imperatore non può lasciare il Palazzo e l'area

circostante, cosí come le mogli non possono lasciare l'Harem. L'Imperatore è sempre in mostra, sempre accessibile, sempre costretto a occuparsi dei visitatori, sia quelli importanti sia i semplici seccatori. Il suo Segretario Privato, invece, rimane nell'anonimato, non si fa mai vedere all'interno dei terreni del Palazzo. È solo un nome temuto, una presenza invisibile e quindi ancor piú spaventosa.

L'Imperatore è la Figura Pubblica, con tutte le insegne e gli emolumenti del potere. Il Segretario è la Figura Ombra, senza nulla di evidente, nemmeno un titolo ufficiale, ma con le dita e la mente che sondano ovunque, senza chiedere null'altro che una ricompensa per quell'opera instancabile... il potere reale!

L'Imperatore si diverte a pensare - un divertimento macabro - che in qualsiasi momento, con una scusa inventata o senza alcun pretesto, potrebbe far arrestare il Segretario, farlo imprigionare, esiliare, torturare o giustiziare. Certo, in questi secoli irritanti di continui fermenti, l'Imperatore fatica a imporre la propria volontà ai vari pianeti dell'Impero, perfino ai vari settori di Trantor, con la loro massa di funzionari e legislature locali che lo costringono a muoversi in un labirinto di decreti, impegni, trattati, protocolli e norme legali interstellari in genere... però, almeno, i poteri dell'Imperatore rimangono assoluti per quanto riguarda il Palazzo e il suo Harem...

Non fai in tempo ad ascoltare ulteriori pettegolezzi delle mogli di Cleon: scegli se percorrere il corridoio a nord sotto le arcate alla nota **296**, oppure quello a ovest alla nota **58**.

173

L'espressovia vi scarica al capolinea di Micogeno.

Le microcolture di Micogeno sono leggendarie, sebbene oggi esistano ancora solo in similitudini d'uso comune quali "ricco come le microcolture di Micogeno" o "buono come il lievito micogeniano". Tali lodi, in effetti, tendono a ingigantire col tempo, però è certo che Hari Seldon in persona visitò quelle microcolture durante la fuga su Trantor: nelle sue memorie si trovano degli accenni che sembrano avvalorare l'opinione popolare.

— Secondo voi, nostromo, siamo nel settore giusto per ottenere qualche notizia utile alla Fondazione?

— Be', no, non sono in grado di dirlo. Per i trantoriani in genere, i micogeniani sono solo un branco di matti, ma forse è un'opinione ingiusta. Quel che è certo, è che loro affermano di avere notizie che possono essere utili a uno straniero, a proposito della successione di Cleon. Cosí almeno mi è stato riferito da un passeggero dell'espressovia con cui sono riuscito a stabilire una certa confidenza, dopo avergli offerto la seconda bottiglia di acquavite di Pleuma.

Prosegui nelle tue ricerche fino a che non incontri un ragazzino alla nota **91**.

174

Non hai saputo indicare lo schieramento giusto ai cortigiani e per questa ragione perdi due punti della tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se tale valore è finito sotto zero, leggi la nota **230** e ritorna poi alla nota che leggevi prima di giungere qui.

175

— Sento che qui tutto è contro di me, tranne la vo-

stra personale cortesia — incominci davanti a un'assemblea silenziosa e ostile. — Io vengo a nome di una nazione con la quale recentemente i vostri rapporti si sono molto deteriorati. Eppure, credetemi — continui dopo una pausa studiata — non è una questione di tasse, ma di osservanza dei piani psicostorici previsti dal grande Hari Seldon.

Hai concluso la frase con enfasi, nominando il Padre della Fondazione non a caso: sai che tutti i mercanti, ma soprattutto quelli che vivono nei pianeti piú sperduti della Galassia, ai margini della zona d'influenza della Fondazione, credono fermamente nel destino psicostorico descritto dal Progetto Seldon e se ne sentono partecipi.

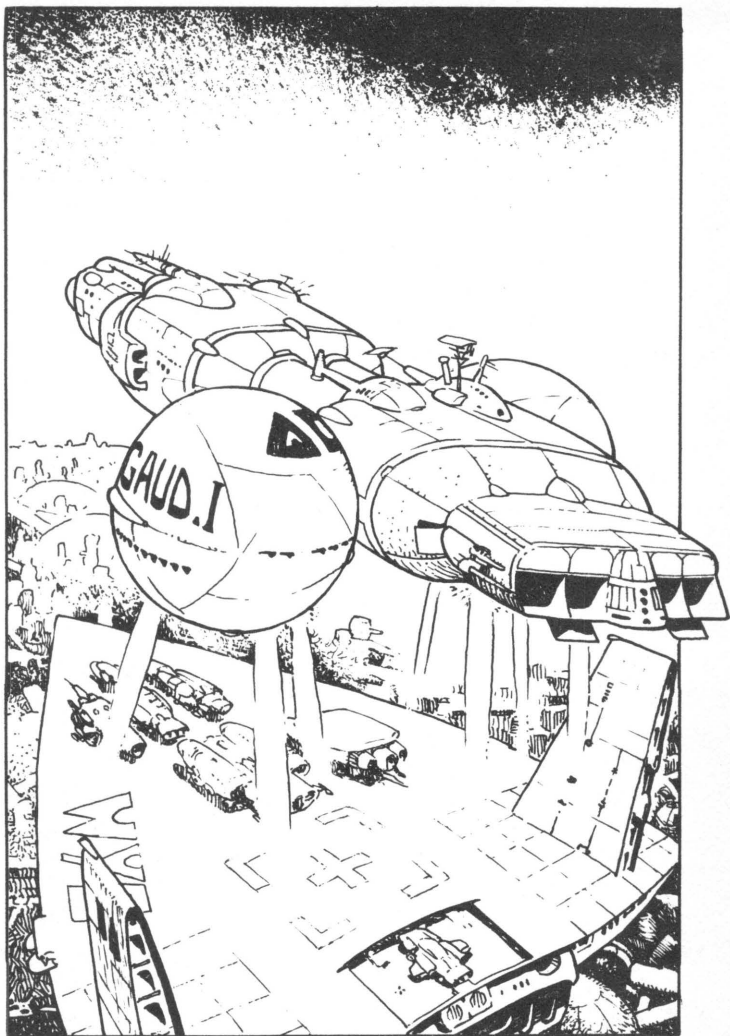
Noti immediatamente, infatti, che l'atmosfera di ostilità nei tuoi confronti è mutata e che c'è disponibilità all'ascolto da parte degli interlocutori.

Questo successo ti permette di aggiungere un punto alla tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se ti ritrovi con sei o piú punti leggi immediatamente la nota **76** e ritorna poi qui. Sposta inoltre un tuo *segnadoti*, come descritto alla nota **206**.

Forte di questo successo, prosegui alla nota **261**.

176

Atterri finalmente su Wye e riesci a chiedere un'udienza al Sindaco Mannix, mostrando agli attendenti il tuo passaporto di Terminus, come ti ha consigliato il nostromo che anche in questo caso ha dimostrato una sorta di rara preveggenza: se non avessi dichiarato apertamente la tua provenienza, avresti rischiato di fare anticamera per giorni e giorni.

Se sei un tenente dell'astromarina della Fondazione (controlla sul *Diario personale*) leggi la nota **152**, in caso contrario prosegui alla nota numero **202**.

Atterri finalmente su Wye... (176)

177

Ti rendi conto di trovarti nelle vicinanze di un parcheggio di aerotaxi. Il nostromo, che intanto non perde tempo, ha sborsato i crediti necessari per una tessera di ceramica superconduttiva, che può attivare un particolare aerotaxi.

— Salite, comandante — dice, indicando un piccolo veicolo biposto.

— Avete dovuto firmare qualcosa, nostromo?

— Certo che no. Gli ho mostrato il denaro. Mi sembra che qui non badino tanto alle cerimonie burocratiche.

— Cosa pensano che stiate facendo?

— Non me l'hanno chiesto, e io non ho dato spiegazioni. — Il nostromo inserisce la tessera. Avverti subito una lieve vibrazione mentre l'aerotaxi si accende.

— Dove pensate di recarvi? — domandi.

Avrai la risposta alla nota **283**.

178

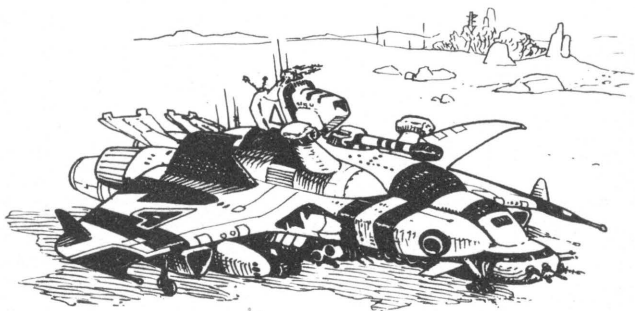
Sei nel cortile delle Cucine Imperiali, nel punto indicato con una **I** sulla mappa del Palazzo.

Mentre avanzi sperduto ammirando la vastità delle cucine, un capocuoco esce dal suo antro e ti apostrofa dicendo:

— Giovane sfaccendato, togliti quella tunica, indossa un grembiule piú opportuno e vieni a darmi una mano.

Non sai cosa rispondere, perché non hai certo voglia di lavorare come sguattero nelle Cucine Imperiali, ma d'altra parte non puoi insospettire il capocuoco cercando di fuggire.

Resti perciò per un attimo indeciso. Se hai RIC-

CHEZZA e SPREGIUDICATEZZA vai alla nota **30**, altrimenti recati alla nota numero **234**.

179

Sei giunto su Haven, il pianeta roccioso noto in tutta la Galassia per le sue città costruite all'interno delle grotte di ghiaccio. Dovrai affrontare anche la tradizionale ostilità degli abitanti nei confronti dei cittadini della Fondazione.

Per questa ragione provi un certo imbarazzo. — Avrei preferito — rifletti ad alta voce davanti al nostromo — incontrare in campo neutro questi mercanti ribelli e convincerli con motivazioni di carattere economico a ubbidire alle regole della Fondazione. Cosí, invece, temo che susciterò solo una grande antipatia nei miei confronti.

— In tal caso — risponde il nostromo — voi non sarete certo né il primo né l'unico. Detestano la Fondazione: da decenni stanno creando problemi a non finire.

Haven II ora si avvicina rapidamente. I continenti passano veloci sotto la tua astronave: piccole macchie grigie appena riconoscibili tra gli squarci delle nubi. Una catena di montagne segue la linea della

costa. Ormai siete tanto vicini da poter vedere le onde del mare, mentre all'orizzonte si intravvede una spiaggia coperta di banchi di ghiaccio.

L'astronave atterra in una pianura, poco distante dai primi contrafforti di un vasto altopiano.

Sbarcherai su Haven alla nota **331**.

180

Ti trovi nel punto segnato con una **S** sulla mappa del Palazzo, proprio all'ingresso della Biblioteca Nuova, un vasto edificio di molte pretese architettoniche, con pianta quadrata e torrette sopra i tre alti piani di austere sale. È uno stile di costruzione, come del resto quello di tutto il Palazzo, assolutamente inusuale su Trantor come sugli altri mondi che hai conosciuto, ma evidentemente è antichissimo e risale ancora all'epoca preimperiale.

Se non hai già sentito suonare la sirena che indica l'orario di chiusura, puoi entrare, se vuoi, nella Biblioteca, scegliendo se recarti al primo, al secondo o al terzo piano: leggi rispettivamente le note **42**, **134**, e **292**.

Se la Biblioteca è chiusa, o se comunque dopo aver esaminato l'edificio dall'esterno non hai voglia di entrare, puoi anche decidere di ritornare subito alla nota numero **265**.

181

Non puoi certo esibire spontaneamente il tuo passaporto della Fondazione. Fingi di non capire la domanda della guardia, cerchi disperatamente di dimostrarti straniero, alla fine speri di convincerli che sei finito lí per caso, ma i documenti che hai addosso ti incastrano definitivamente.

Sei arrestato e processato in un baleno. Conoscerai l'esito di questa storia alla nota **41**.

182

L'uomo in divisa parla con un forte accento delle Pleiadi, ed è difficile capire le sue parole. Sopraffatto dall'eccitazione, ha perso ogni vernice cittadina coltivata con attenzione per lunghi anni su Trantor e mostra di nuovo palesemente le sue origini contadine.

Gli chiedi sottovoce: — Che cosa succede, sergente?

— La favorita! La favorita aspetta un bambino!

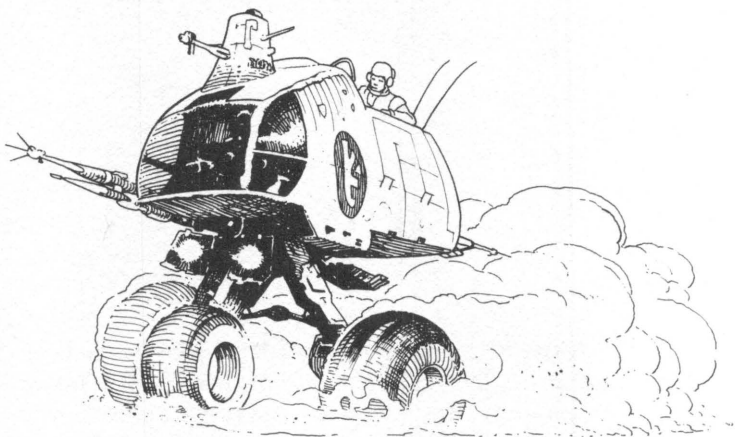
"Un altro futuro pretendente al trono di Cleon" ti viene da pensare, ma te ne stai zitto.

— Come lo sapete?

— Lo so perché il capitano mi ha detto di preparare i miei uomini per la rivista militare che ci sarà domani in suo onore. Ho pensato... che è meglio che tutti sappiano di questa grande gioia. Vado ad annunciarla a quanti troverò nel Cortile Medio.

— Grazie, sergente — gli rispondi — ve ne sono

grato. Bevete una birra di Siwenna alla mia salute! — Cosí dicendo gli fai scivolare in tasca una moneta da due crediti, incurante dell'espressione stupita dell'uomo. Evidentemente su Trantor la birra di Siwenna non è cosí popolare come sulla Fondazione.

Procedi all'interno del Palazzo alla nota **224**.

183

Per fortuna una pattuglia di cercatori di rifiuti, che si è spinta casualmente in quei paraggi, nota l'olosegnale di soccorso che parte dalla tua motojeep abbandonata.

Vieni portato in salvo insieme con il nostromo e riesci a giungere nel Settore Imperiale. Ti trovi di fronte alle mura di cinta del Palazzo alla nota **65**.

184

— Due... — rispondi, senza poter terminare la parola, fulminato dalla scarica del disintegratore, che

mette in allarme tutto il posto di guardia. Non riuscirai mai a sapere cosa si celava dietro al Passaggio Stretto segnato con una **Q** sulla mappa del Palazzo, dove sei caduto ingloriosamente.

Sarà proprio meglio che tu ricominci dall'inizio la tua avventura.

185

Obiettivamente non è molto: il Palazzo Imperiale si trova parecchio piú distante. Non hai preso forse in considerazione la possibilità di scaricare la tanica dal tetto, ritornare indietro, riprendere la tanica abbandonata, ritornare eccetera.

Togli due punti dalla tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se questo valore è finito sotto zero, leggi la nota **230** e ritorna qui. Riprova poi alla nota **239**: non ti dare per vinto.

186

Il Lord prosegue con voce sicura: — Con la trasformazione degli elementi lui potrà controllare l'intera economia dell'Impero. Le riserve minerali non varranno un centesimo quando il Governatore sarà in grado di ricavare il tungsteno dall'alluminio e l'iridio dal ferro. Un intero sistema economico basato sulla scarsità di certi elementi e sull'abbondanza di altri può essere letteralmente rivoluzionato. Vi sarà la piú grande crisi economica della storia dell'Impero e solo lui sarà capace di fermarla. E inoltre se esiste questa nuova energia non la sfrutterà certo solo per questioni religiose.

— D'accordo, ma come farà per ottenere l'Impero?

— Cleon II è vecchio e malato, non durerà molto.

Il Governatore di Siwenna è già d'accordo con un alleato potente qui su Trantor, che aspetta solo un segno per muoversi e rovesciare le sue truppe nel Palazzo.

— Credo che nessuno possa fare una cosa del genere — prorompe il Segretario con tono fintamente sdegnato. — Nessuno è cosí forte, su Trantor, né il ribelle Gilmer, né il Governatore di Zígorreth...

— Ma il Sindaco di Wye...

A questo nome il Segretario Privato scoppia in un urlo selvaggio di soddisfazione e richiama a gran voce le sue guardie che aspettano fuori dal palco. — Tradimento! Arrestate questo impostore! Deve morire! Morirà oggi stesso, come morirà quel dannato Mannix...

Hai sentito abbastanza. Adesso sai cosa devi fare.

Se hai ACCORTEZZA e PREPARAZIONE corri difilato alla nota **140**, in caso contrario prosegui alla nota numero **220**.

187

Riconoscere un luogo dall'altro su un pianeta come Trantor è pressoché impossibile. Non esistono continenti, né oceani a cui si possa fare riferimento. Non esistono fiumi, laghi o isole che possano fornire una qualche indicazione della posizione.

Questo mondo coperto di metallo è una colossale città, e solamente il Palazzo Imperiale può essere riconosciuto a prima vista da uno straniero proveniente dallo spazio. La tua astronave sorvola il pianeta a bassa quota, nella disperata ricerca di un punto di riferimento.

Partendo dalle regioni polari, dove il ghiaccio già copre le rovine di alcuni edifici - segno evidente che anche l'impianto per il condizionamento atmosferi-

co non funziona piú come dovrebbe - la vostra astronave si dirige verso sud. Ogni tanto ti sembra di riconoscere qualche edificio controllando con la mappa, tutt'altro che precisa, che vi siete procurati prima di lasciare Terminus.

Quando giungi nei pressi della residenza dell'Imperatore, le costruzioni metalliche scompaiono per un'area di centinaia di chilometri quadrati, e lasciano posto al verde degli alberi e ai prati che circondano il palazzo. La tua nave spaziale si abbassa ulteriormente, cercando di orientarsi. Le colossali autostrade sono i soli punti di riferimento visibili.

Atterri su Trantor alla nota **27**.

188

Dopo un breve corridoio ti trovi di nuovo all'aperto, nel cortile dell'Harem, segnato con una **W** sulla mappa del Palazzo.

Ti nascondi sotto un portichetto e ascolti le chiacchiere delle mogli che si aggirano sul ballatoio del piano di sopra.

Vieni a conoscere un mucchio di particolari interessanti: se hai ACCORTEZZA e CURIOSITÀ vai alla nota **78**; se possiedi una sola di queste due doti recati alla nota numero **10**; in caso contrario prosegui alla nota numero **228**.

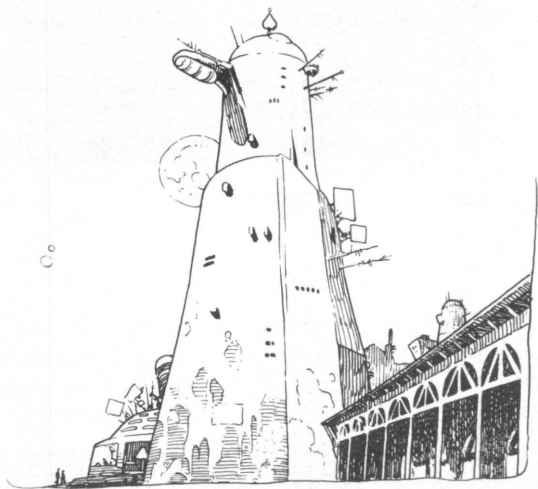
189

Fai cenno di esserti sbagliato, ti giri ed esci dalla torre, sperando che il sergente non dia comunque l'allarme. Ti sei reso conto che non saresti riuscito a imbastire una scusa credibile cosí su due piedi e hai preferito tornartene indietro. Ammiri la torre dall'esterno, severa nella sua bellezza. Ciò che piú ti col-

pisce è una lapide murata al primo piano, che riesci a leggere a stento, anche perché è stata un po' cancellata dallo scorrere del tempo. Narra di un oscuro episodio storico avvenuto in questo luogo nell'anno 1496 dell'Era Imperiale.

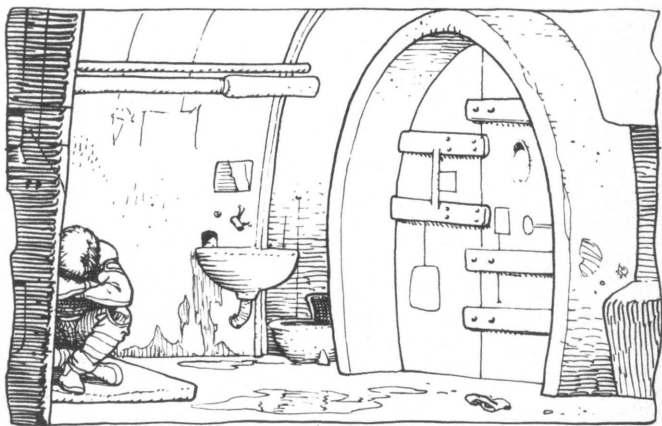
A quell'epoca la torre del Palazzo fu evidentemente adibita per la prima volta a prigione. Il primo prigioniero rinchiuso fu un gentiluomo di Kozojedy di nome Dalibor, che aveva osato schierarsi con i contadini contro i soprusi dei feudatari imperiali. Durante la lunga prigionia, Dalibor imparò a suonare il violino cosí bene che la gente che lavorava nel Palazzo prese l'abitudine di radunarsi nel Cortile Grande ai piedi della torre per ascoltare in silenzio le sue melodie.

Nel frattempo però la terribile giustizia di Daluben IV continuava a fare implacabilmente il suo corso, giungendo al drammatico epilogo della vicenda che leggerai alla nota **11**.

190

— Cosa sono le porte rossonere? — chiedi incuriosito.

— Come, non lo sapete? — fa eco il tecnico. — Sono l'unica uscita dall'ala ovest del Palazzo, costruita sotto un Imperatore che amava questi colori. La tradizione sostiene che le iscrizioni su di esse sono una vera e l'altra falsa. Certo, non bisogna lasciarsi suggestionare, perché sono un po' truculente. Con un po' di logica è facile districarsi. Provateci!

Con un cenno di saluto il tecnico ti lascia. Dopo aver segnato queste indicazioni nello spazio per le *Annotazioni*, ti ritrovi a passeggiare nel Cortile Piccolo alla nota **100**.

191

Il tuo grido di meraviglia si strozza troppo tardi. Lord Brady se ne accorge, ti toglie il cappuccio ed esclama: — Ma questo non è il consolatore della

prigione, è un impostore in combutta col prigioniero. Guardie!

Non occorre purtroppo altro. Le due guardie ti stringono i polsi con manette al berillio-cadmio, del tipo piú moderno e resistente, e ti conducono in un'oscura cella del piano piú alto della Torre.

Finirai la tua avventura qui, in una cella senza finestre che non ti concederà nemmeno la consolazione di guardare dall'alto la sterminata estensione del Palazzo Imperiale e dei suoi giardini. Se vuoi ricominciare da capo, riapri il libro dall'inizio.

192

Ti rendi conto che c'è una porticina seminascosta, in basso, sotto il grande schermo, dalla quale hai visto venir fuori un paio di ragazze che parlottavano e ridevano sommessamente.

Le ragazze non hanno degnato di uno sguardo l'olofilm e sono scappate fuori verso il Cortile Medio.

Se vuoi inseguirle leggi la nota **308**, se invece preferisci esaminare la porticina recati alla nota **54**.

193

Insieme con il nostromo scendi dall'espressovia nel punto in cui l'insegna, tremolando nell'aria, reca scritto Billibotton. Forse per annunciare quello che ci si può aspettare, la seconda «i» è imbrattata, una semplice chiazza di luce piú debole.

Smontate dalla vettura e vi avviate lungo il passaggio sottostante. È pomeriggio, e a prima vista Billibotton sembra abbastanza simile alla parte di Dahl che avete lasciato. Nell'aria, però, c'è un odore acre, e la strada è disseminata di immondi-

zie. In quell'area non ci sono spazzatrici, è facile capirlo.

E anche se la strada sembra abbastanza normale, l'atmosfera è sgradevole, tesa come una molla troppo carica.

Forse sono le persone. C'è il solito numero di pedoni, apparentemente, ma sono diversi dai pedoni che si vedono altrove, ti viene da riflettere. Di solito, presi dal ritmo della vita e degli affari, i pedoni sono assorti nei propri pensieri, e nelle folle smisurate delle vie interminabili di Trantor, le persone possono sopravvivere, da un punto di vista psicologico, solo ignorandosi a vicenda. Gli occhi non si posano mai su qualcosa. Le menti si chiudono. C'è un'intimità artificiale, ognuno è avvolto da una cortina di nebbia innalzata volutamente... oppure, c'è la cordialità rituale di una passeggiata serale, nelle zone che coltivano certe usanze.

Lí a Billibotton, invece, non c'è né cordialità né un atteggiamento neutro di chiusura in se stessi. Almeno, non nei confronti degli estranei, come potrai vedere tu stesso alla nota **149**.

194

Il Segretario annuisce e storce leggermente la bocca.

— Ha cominciato la sua carriera come cadetto nelle guardie dieci anni fa. Prese parte alla spedizione sulla costellazione di Lemul.

— Costellazione di Lemul? Scusami, ma la mia memoria non è piú quella di una volta. Mi pare che in quell'occasione un soldato abbia salvato due astronavi che stavano per entrare in collisione riuscendo... ma... non ricordo — agita la mano con impazienza. — Non ricordo i dettagli, ma mi pare che fosse un qualcosa di eroico.

— Il Governatore era proprio quel soldato. Per quell'azione ricevette la promozione e gli fu affidato il governo di Siwenna.

— E cosí il Governatore militare di una provincia ai confini è ancora quel giovane. Si tratta dunque di un uomo capace, vero?

— Pericoloso, Sire. Vive nel passato. È un sognatore. Crede nei bei tempi antichi, o meglio nel mito. Uomini del genere sono di per sé innocui, ma la loro mancanza di senso pratico li espone al pericolo di venir manovrati da gente priva di scrupoli. I suoi uomini, comunque, sono completamente sotto la sua influenza. Egli è uno degli uomini piú popolari dell'Impero.

— Davvero? — osserva Cleon divertito. — Suvvia, Segretario, non voglio esser servito soltanto da incapaci. E per di piú anche questi non sono certo un esempio di fedeltà.

I due si sono voltati, è sempre piú difficile ascoltarli. Se hai PREPARAZIONE leggi la nota **8**, in caso contrario prosegui alla nota numero **84**.

195

Ti avvicini alla porta dell'Harem Imperiale, segnata con una **G** sulla mappa del Palazzo. Entri in un an-

drone austero e male illuminato, in fondo al quale due guardie stanno sedute a un tavolino davanti a una coppia di dadi olomagnetici.

Soffocando un lieve sbadiglio, una guardia domanda: — Mabu, per caso hai mai sentito parlare di un certo Hari Seldon?

— No — risponde l'interpellato, allungando le mani verso i dadi. — Perché?

— Sembra che nel Palazzo sia penetrata una delle sue spie. Pare che questo Seldon abbia fondato una specie di religione di predestinati, ai confini della Galassia...

— Da chi l'hai saputo? — chiede l'uomo di nome Mabu.

Se hai FORTUNA prosegui alla nota **71**, in caso contrario recati alla nota numero **289**.

196

— Se i Lord potessero esprimere un giudizio alternativo sui candidati, il quadro sarebbe diverso! — prorompe uno di essi. — Ho fatto un sondaggio personale. Ascoltate i risultati: i ventitré partigiani del Segretario ritengono che la favorita sia comunque preferibile al figlio primogenito; i diciannove che sostengono quest'ultimo sono del parere che la favorita sia preferibile al Segretario; infine due dei diciotto del seguito della favorita preferiscono il Segretario al figlio, mentre gli altri sedici all'occorrenza voterebbero per il figlio primogenito di Cleon.

Il Lord trae un profondo respiro dopo aver snocciolato tutte queste cifre una dietro l'altra.

— Sapreste dirmi — chiede ad alta voce dopo una pausa calcolata. — in questa ipotesi chi risulterebbe eletto dalla maggioranza, tenendo conto della vera scala di preferenze?

Nessuno risponde. È il momento per farti notare: se rispondi il Segretario leggi la nota **80**, se pensi sia il figlio primogenito leggi la nota **264**, se ti pare sia la favorita prosegui invece alla nota **118**.

197

La soluzione è buona, puoi aggiungere un punto alla tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se hai sei o piú punti leggi la nota **76** e ritorna poi qui. Cambia inoltre le tue doti come indicato alla nota **206**.

Riesci a percorrere infatti 733 chilometri e 1/3 procedendo nel modo seguente:

- ti rifornisci dalla tanica rossa;
- carichi la tanica blu e la trasporti in avanti di cinquanta chilometri;
- ritorni indietro vuoto, ti rifornisci e carichi la tanica rossa;
- la porti avanti di cento chilometri, la scarichi, ti rifornisci e torni indietro vuoto a riprendere la tanica blu che avevi lasciato;
- raggiungi la tanica rossa, riempi con essa il serbatoio e senza scaricare la tanica blu piena che hai sul tetto prosegui di altri trentatré chilometri e un terzo;
- scarichi, torni indietro, carichi la tanica rossa e torni al punto in cui hai lasciato la tanica blu.

In questo momento hai percorso centotrentatré chilometri e un terzo dal punto iniziale. Scarichi la tanica rossa, facendo l'ultimo rifornimento da essa, e riparti con la sola tanica blu piena sul tetto. Hai autonomia dunque per altri seicento chilometri.

Giungi sull'immenso piazzale dalle cento fontane davanti al Palazzo Imperiale, affollato di saltimbanchi, cantastorie, incantatori di serpenti e venditori di acqua alla nota **65**.

Giungi sull'immenso piazzale dalle cento fontane... affollato di saltimbanchi, cantastorie, incantatori di serpenti e venditori di acqua... (197)

198

Non hai colpito nel segno: devi perdere purtroppo un punto nella tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se questo valore è finito sotto zero, leggi subito la nota **230** e ritorna poi qui.

Se infatti innanzitutto l'uomo con il casco dicesse la verità, anche l'altro la direbbe, e non ci sarebbero mentitori. Se almeno uno dei due mente, devono mentire tutti e due: perciò l'uomo con il casco è il cospiratore, mentre l'altro è il legalista.

Te ne ritorni frastornato nel Cortile Piccolo alla nota numero **100**.

199

Lord Brady, Segretario Privato dell'Imperatore, Scudiero del Reame, china la testa entrando nella minuscola cella e due uomini armati lo seguono con i disintegratori in posizione di tiro e le facce dure e inespressive. Lo riconosci da alcune foto che hai visto sul *Notiziario Imperiale*, il quotidiano di Trantor. Non ha affatto l'aria dell'anima perduta o del grande cospiratore, come viene di solito descritto. Se gli spiriti del male hanno comperato la sua anima, non hanno lasciato di certo il marchio di possesso.

Lord Brady sembra piú che altro un damerino di corte fuori posto nella rude semplicità di quella cella. La sua uniforme aderente, dal taglio perfetto e immacolata, lo fa sembrare ancora piú alto di quanto non sia in realtà. I suoi occhi sono freddi e non tradiscono emozione alcuna. I polsini di madreperla incastonati di rubidio luccicano mentre si dondola avanti e indietro appoggiandosi alla canna d'avorio.

— No, no — dice con un lieve gesto della mano al

tuo indirizzo. — Restate, reverendo, non mi darete fastidio purché non cerchiate di convertire la mia anima allo Spirito Galattico. Lasciate stare queste sciocchezze. Non m'interessano.

Prende una sedia, la spazzola accuratamente con il pezzo di stoffa attaccato all'estremità della canna e si accomoda. Un prigioniero in piedi dà un'occhiata all'altra sedia che rimane libera, ma Brady lo ferma con un lieve gesto della canna. — Dovete rimanere in piedi di fronte a uno Scudiero del Reame. È l'etichetta. — Sorride.

— Perché mi avete fatto rinchiudere qui? — chiede l'uomo con voce irata.

Leggerai la risposta alla nota **15**.

200

Sono passati quasi cinquant'anni dalla vicenda narrata in questo libro e la Fondazione non ha ricevuto piú notizie provenienti dall'Impero, mentre ha continuato il consolidamento della sua espansione e il rafforzamento della sua struttura. Hai spesso avuto modo di ripensare alla tua missione su Trantor, e solo su un punto ti sono rimasti alcuni dubbi: quel nostromo, cosí preveggente e sempre informato su tutto, praticamente scomparso nel nulla il giorno dopo il vostro atterraggio su Terminus di ritorno dalla missione su Trantor, non poteva essere un agente della Seconda Fondazione messo alle tue costole per far sí che il Progetto Seldon continuasse a svolgersi lungo il sentiero fissato?

Non lo saprai mai, ma col passare degli anni questo sospetto fa sempre piú spesso capolino nella tua mente e ti senti come se in tutta la tua esistenza fossi stato semplicemente un burattino nelle mani di chi custodisce i destini della Fondazione.

Se, nel momento in cui ti ritiri dalla tua carica di commodoro (annotala sul *Diario personale*!) per godere finalmente il meritato riposo, sei curioso di sapere cosa sia successo su Trantor dopo la tua precipitosa partenza in quel giorno di tanti anni fa, leggi la nota numero **350**.

201

Raccogliendo il coraggio a due mani ti avvicini alla Grande Porta che chiude le mura di cinta del vastissimo Palazzo Imperiale, nel punto segnato con una **A** sulla mappa del Palazzo. Sei solo, il nostromo ti ha abbandonato.

Noti che l'enorme portale in antico bronzo di Siwenna è affiancato a destra e a sinistra da due porticine piú piccole, cui non avevi minimamente fatto caso da lontano. Mentre le contempli meravigliato, sbuca all'improvviso un ragazzino su un velojet, che ti si avvicina in mezzo alla folla. — Puoi bussare a una sola delle tre porte, ma se sbagli sei perduto — ti bisbiglia all'orecchio.

— Chi sei? Chi ti manda? — riesci a gridare mentre sta già allontanandosi tra la folla.

— Il nostromo! — grida ridendo, mentre sparisce definitivamente.

Alzi allora lo sguardo e vedi davanti a te le porte. Ciascuna è sovrastata da un'iscrizione in un antico dialetto galattico - in uso molti millenni prima del galattico standard - che per fortuna però riesci a decifrare. Emozionato, leggi le iscrizioni che sovrastano le porte:

- sulla porticina di sinistra: «un terribile trabocchetto sta dietro alla Grande Porta»;

- sulla Grande Porta: «la porticina di destra ti salverà la vita, ma non ti condurrà dentro il Palazzo»;

– sulla porticina di destra: «se oltrepasserai questa porta non morrai, ma non entrerai nemmeno nel Palazzo».

Devi decidere a quale porta bussare.

Se scegli la porticina di sinistra, vai alla nota **339**; se preferisci la porticina di destra recati alla nota **89**; se bussi invece direttamente alla Grande Porta leggi la nota **163**.

Se non ti senti pronto per questo difficile passo, puoi tornare indietro alla nota **65**.

202

Sei finalmente nello studio del Sindaco Mannix, e gli stai esponendo i pericoli che corre per opera del Segretario Privato dell'Imperatore esortandolo a muoversi subito contro il Palazzo, quando un rumore sinistro che viene dal cielo ti fa sbiancare dal terrore.

— Oh, no! È la fine! — prorompe il nostromo, come se avesse visione di cosa sta per accadere.

Sei giunto troppo tardi! L'esercito imperiale, mandato all'attacco senza risparmio di forze, sta sopraggiungendo e prenderà di sprovvista le guardie del corpo del Sindaco.

Il tempo che hai perso per la tua indecisione è stato fatale. Perirai nel bombardamento del Palazzo da parte delle grandi navi col simbolo del Sole e dell'Astronave, ma – ciò che piú conta – non avrai la soddisfazione di aver messo in salvo la Fondazione. Lord Brady diventerà il nuovo Imperatore e con la sua astuzia e la sua perfidia riuscirà a salvare il Vecchio Impero, facendo crollare definitivamente il Progetto Seldon.

Se non ti senti schiacciato dalla responsabilità di questo disastro, puoi ricominciare da capo la lettura di questo libro. Buona fortuna!

203

Ti ritrovi all'aperto, in un vasto cortile, nel punto segnato con una **H** sulla mappa del Palazzo. Un uomo vestito da lavoro sta venendo verso di te.

Lo squadri brevemente. Non sembra pericoloso. Forse potrai sapere da lui in che posto ti trovi.

— Questo è il Cortile delle Carrozze — risponde l'uomo alla tua domanda.

Poiché questo termine ti è del tutto oscuro, l'uomo prosegue dopo una risata: — Si vede che è la prima volta che venite nel Palazzo, ma coraggio, vi abituerete anche voi alle stranezze di Cleon, se dovete lavorare per lui. Le carrozze — continua dopo una pausa — sono antichissimi mezzi di locomozione terrestre, usati fin nei primi millenni dell'Era Imperiale. Cleon ha una vera passione per questi arcaici mezzi di trasporto e ne ha fatti costruire un gran numero dai suoi ingegneri.

Con la mano ti indica oggetti grandi come spaziotaxi, di forma strana, che non hai mai visto in vita tua, posteggiati inerti nel cortile.

— Secondo me — continua l'uomo — se li sono completamente inventati, perché dubito che oggetti del genere siano mai stati mezzi di trasporto comodi. E poi sono anche troppo goffi e pesanti: non si possono muovere! Comunque...

Un'idea improvvisa ti balena in capo. Se hai RICCHEZZA leggi la nota **333**, in caso contrario prosegui alla nota numero **81**.

204

— La proposizione «il primogenito è preferibile al Segretario Privato» otterrebbe trentacinque favorevoli e venticinque contrari; «la favorita è preferibile

al Segretario» otterrebbe trentasette voti contro ventitré; infine «la favorita è preferibile al primogenito» otterrebbe quarantun favorevoli e diciannove contrari. Pertanto le tre proposizioni esposte otterrebbero tutte una maggioranza, fornendo però un ordinamento diverso da quello naturale: la favorita si troverebbe infatti davanti al primogenito e al Segretario.

— È un paradosso che ha origini antiche, caro collega — fa eco un altro Lord. — Esempi storici di problemi simili sono dovuti a Gorda Matiewski e al barone Condorcet. Chiamare gli elettori a scegliere un solo candidato senza esprimere un ordinamento delle preferenze sugli altri porta a forzature riguardo alla volontà della maggioranza ogniqualvolta ci siano in lizza piú di due candidati e nessuno ottenga piú della metà dei voti.

Tu, comunque, sei lieto di defilarti e ritornartene nel Cortile Piccolo alla nota **100**.

205

— Un altro intruso è stato incenerito alla Porta della Felicità — commenta il primo.

— Meglio cosí. Nel Palazzo di Cleon si aggirano troppi spioni — risponde l'altro.

— Certo che è un trucco ingegnoso — continua il primo, mentre tu cerchi disperatamente di aguzzare l'udito. — La doppia porta è dotata davvero di caratteristiche singolari. Se dietro alla porta rossa si nasconde il trabocchetto, ciò significa che l'indicazione scritta sopra di essa è falsa; se invece questa porta permette di proseguire verso il Cortile Medio, allora la scritta che reca è vera. La scritta che si trova sopra la porta verde obbedisce invece a norme esattamente contrarie.

Hai udito abbastanza: prendi qualche appunto tra

le *Annotazioni*. Fatto questo, schizzi fuori dall'Armeria Imperiale e te ne ritorni nel giardino alla nota numero **287**.

206

Devi cambiare le tue doti, spostando di una casella un *segnadoti* a tua scelta sulla *Tabella delle doti*.

Attenzione però: lo spostamento può avvenire soltanto in una casella contigua a quella in cui si trova (in orizzontale, verticale o diagonale, come un re di scacchi). Inoltre non è mai possibile arrestare un *segnadoti* sulle caselle grigie della *Tabella delle doti*, che sono intransitabili.

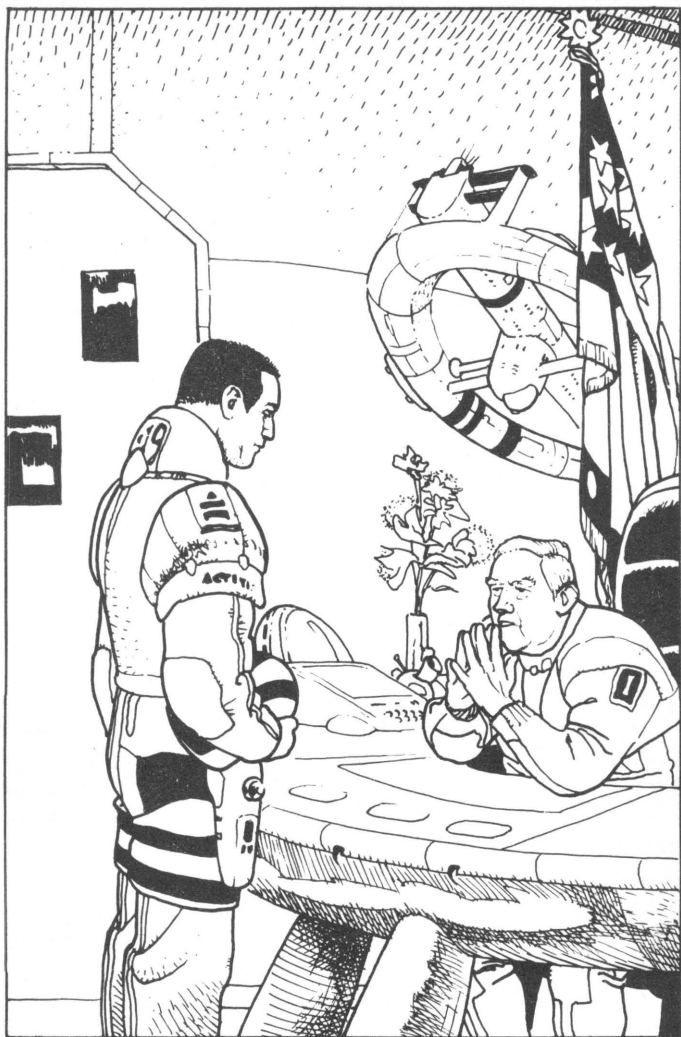
Le due doti determinate dal *segnadoti* che hai riposizionato per effetto di questa mossa sono quelle che leggi nella casella dove adesso si trova; resteranno valide fino a un ulteriore spostamento o alla scomparsa del *segnadoti*.

Ritorna ora alla nota che stavi leggendo prima di venire qui, nel punto preciso dove ti sei interrotto.

207

Nel corso del colloquio che precede la tua missione colpisci molto il Sindaco di Terminus per la franchezza delle tue opinioni.

— Tenente — ti apostrofa, concedendoti una promozione su due piedi (annotala sul *Diario personale*) mentre sei rigido sull'attenti — siete un soldato, non un diplomatico. È stato un errore concedervi una libertà tale da permettervi di parlare con me di argomenti che non vi riguardano. Siate piú cauto in futuro. La mia giustizia non è debolezza.

Ti irrigidisci sull'attenti e non osi alzare lo sguardo per fissare il Sindaco negli occhi.

Ti irrigidisci sull'attenti e non osi alzare lo sguardo per fissare il Sindaco negli occhi. (207)

— Tenente — continua allora con voce piú condiscendente il primo cittadino di Terminus — è stato già provato che i generali dell'Età Imperiale e i governatori dei vari pianeti sono ugualmente impotenti contro di noi. La scienza di Seldon, che predice il corso degli eventi della nostra Fondazione, non è basata sull'eroismo individuale, come voi sembrate credere, ma sui fattori sociali ed economici della storia. Abbiamo superato con successo ben quattro crisi, non vi pare?

Cosa vuoi rispondere a questa domanda? L'esposizione del Sindaco ti sembra un po' semplicistica. Se pensi di argomentare che la chiave sta nella psicostoria, leggi la nota numero **329**, in caso contrario prosegui alla nota numero **127**.

208

Il Segretario sorride. — Bene, vedo che non vi si è sciolta la lingua. Secondo il Governatore, nemmeno il rivelatore psichico potrebbe riuscire a cavarvi niente; ed è stato un errore, da parte del Governatore, farmi sapere una cosa del genere, poiché mi ha definitivamente convinto che stava mentendo spudoratamente per coprire le sue trame. — Sembra di buonumore. — Mio onesto Lord... — prorompe con sarcasmo — ... io possiedo un rivelatore psichico di mia invenzione, e penso che vi si adatti in modo perfetto. Vedete questi?

Stringe con noncuranza tra il pollice e l'indice dei rettangoli di carta gialli e rosa dai disegni intricati, facilmente identificabili.

— Sembra denaro — osserva l'altro, con voce baritonale.

— Lo è infatti: il denaro migliore dell'Impero, garantito dai miei possedimenti, che sono piú estesi

di quelli dell'Imperatore stesso. Centomila crediti. Tutti qui! Tra queste due dita. E sono vostri!

— In cambio di che cosa, Signore? Io non sono un buon commerciante, ma credo che nessuno dia mai nulla per nulla.

— Non avete capito? Voglio la verità! Che mire ha il Governatore di Siwenna? Perché combatte questa guerra? Voi che vi siete recato da lui per ordine dell'Imperatore e siete tornato in un tempo cosí insolitamente breve, per un'ispezione comandata da Sua Maestà Imperiale, dovreste saperne qualcosa, accidenti!

Il Lord sospira, si liscia la barba con aria pensierosa e poi prosegue alla nota **6**.

209

Ti fermi per osservare meglio il verti-jet. Purtroppo non è stata un'idea felice. Una scarica di pistola laser partita inspiegabilmente dal velivolo ti manca per un soffio e sei costretto a gettarti a terra sotto un albero, mentre la tua situazione si è fatta improvvisamente assai pericolosa.

Un caso del destino ti salva alla nota **111**.

210

Per fortuna sei ancora in tempo. Ti trovi sull'animatissima piazza dell'Apocalisse davanti al Palazzo Imperiale, dove storia, geografia e costume si fondono in un'unica, indimenticabile rappresentazione.

Tra giocolieri, cantastorie, venditori d'acqua, incantatori di serpenti, acrobati, musicanti e pubblico - un miscuglio di razze dove nessun turista può passare inosservato - si stabilisce una specie di reciproca necessità, per cui tutti diventano attori e spettato-

ri al tempo stesso, in mezzo al brusio assordante di una folla in perenne movimento, sulla quale, a ore prefissate, si leva alto il lamento di un prete che invita alla preghiera.

Dal marasma della folla spunta il nostromo che ti ha individuato subito, come se stesse aspettandoti proprio in quel luogo e in quel momento. Ti abbraccia e si complimenta calorosamente con te per essere uscito vivo e cosí in fretta dal labirinto del Palazzo di Cleon: aumenta per questo due punti nella tua *Riserva di doti*; se ne hai almeno sei, leggi la nota **76** e ritorna poi a questo punto.

Il nostromo ti trascina verso un piccolo verti-jet procurato nel frattempo.

— Non c'è un minuto da perdere, nostromo — gli dici concitato. — Andiamo dal Sindaco di Wye. Vi racconterò tutto per strada.

Siete in volo alla nota **176**.

211

Se in questo momento hai ACCORTEZZA puoi giocare il tutto per tutto alla nota **175**; in caso contrario prosegui alla nota numero **305**.

212

— Da questa normale scacchiera composta da sessantaquattro caselle bianche e nere — comincia il matematico senza degnarti nemmeno di un saluto — io ritaglio via due caselle d'angolo, opposte in diagonale.

Lo osservi stupito mentre prende un minuscolo incisore laser e fa scempio della preziosa scacchiera di platino-iridio, il cui valore è cosí grande che non riesci a figurartelo su due piedi.

Stacca i due quadrettini e li getta a terra verso di te, che ti senti sempre piú perplesso per lo strano comportamento dell'uomo. — È possibile ricoprire interamente la scacchiera cosí ritagliata utilizzando dei normali pezzi rettangolari di domino, ciascuno dei quali è largo due caselle e alto una? — ti chiede allora il matematico a bruciapelo, mostrandoti in una mano un pezzo di domino di una lucentezza metallica accecante.

Se rispondi di sí prosegui alla nota **332**, se vuoi dire di no leggi la nota **116**.

213

Sei atterrato nel Settore di Wye (*pronuncia* u-à-i). Fai appena in tempo a parcheggiare la tua astronave in un hangar ben attrezzato, quando ti accorgi di un uomo che cammina nell'ombra dei lunghi corridoi che collegano le astronavi. Si ferma piú volte, apparentemente a considerare la genialità del sistema degli hangar, ma in realtà i suoi pensieri sono occupati da ben altro. Le astronavi sono allineate in bell'ordine, con la base appoggiata su apposite cellette.

L'uomo le passa in rassegna una dopo l'altra. È evidentemente un esperto, e anche se il registro degli hangar indica soltanto le sezioni, che contengono centinaia di navi ciascuna, la sua conoscenza specifica gli consente di trovare la posizione dove è ormeggiata la tua nave.

Nel silenzio senti un sospiro: l'uomo si è fermato. Si nasconde nell'ombra, scomparendo come un insetto circondâto da mostri metallici immobili. Qua e là le luci accese di qualche oblò indicano la presenza di gente che ha deciso di ritornare presto a casa, rinunciando ai divertimenti notturni offerti dal pianeta per dedicarsi invece a svaghi piú casalinghi.

Insospettito, apri il portello d'uscita e, armato di disintegratore, apostrofi l'uomo nascosto nell'ombra della tua nave. Guardingo e con le mani alzate, l'uomo esce allora dalla zona d'ombra e nel silenzio dell'hangar ti si fa incontro parlando con il linguaggio caratteristico del Settore Centrale della Galassia - pieno di frasi elaborate e pompose - alla nota numero **165**.

214

Atterri allo spazioporto di Terminus a notte fonda e completamente in incognito. Hai mantenuto il silenzio radio di ritorno dalla missione, pregustando attimo per attimo il momento che sta per venire, che coronerà finalmente la tua lunga avventura.

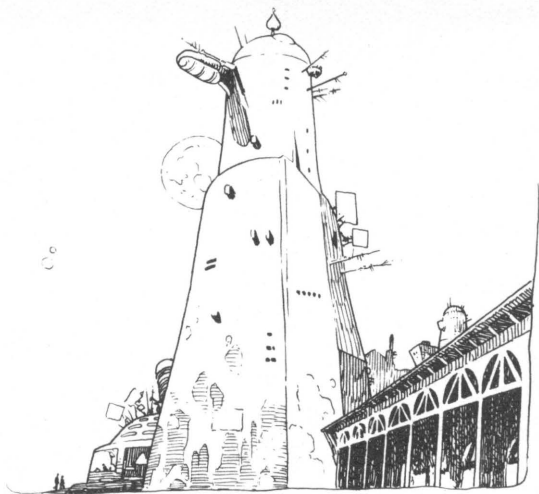
La residenza del Sindaco, o meglio l'edificio dove un tempo abitava il Sindaco, è avvolta nell'oscurità. La città è calma nell'ora del coprifuoco. Solo poche stelle illuminano la notte.

In cinque secoli la Fondazione si è trasformata da piccolo centro di scienziati in un tentacolare Impero che si estende per gran parte della Galassia: e ora non avrà piú come nemico il Vecchio Impero!

La calma della città immersa nel buio e la sagoma scura del palazzo sono abbastanza simbolici...

Procedi alla nota **170**.

215

Per fortuna, nella tua fuga precipitosa fuori dalla Porta dell'Harem hai trovato riparo nel porticato che conduce alla Torre di Giustizia. Se vuoi entrarci leggi la nota **23**; in caso contrario, nascosto dal porticato, giri l'angolo e ti ritrovi nell'Armeria del Palazzo alla nota numero **125**.

216

Entri nel vasto Salone delle Investiture, nel punto indicato con **AA** sulla mappa del Palazzo. C'è grande animazione: evidentemente sta per riunirsi il Consiglio dei Lord, che si ritrova in questa vasta sala sormontata da quattro splendide e antichissime cupole di rame lavorato a mano.

Se vuoi avvicinarti a un gruppetto di Lord che sta discutendo animatamente davanti a un buffet ben fornito vai alla nota **270**; se preferisci invece presentarti a due personaggi che stanno in disparte, con aria da cospiratori, recati alla nota numero **18**.

217

Sei proprio sicuro di questo risultato? Se sí, leggi la nota numero **49**, in caso contrario torna indietro alla nota numero **119**.

218

Sei uscito nel vasto cortile di Ammenetik il Grande, e ti trovi nel punto segnato con una **Y** sulla mappa del Palazzo.

Una ragazzina sta giocando con un elijet-giocattolo in mezzo al cortile.

— Ciao, sono la figlia del custode! — ti grida con voce gaia.

Ti avvicini e le chiedi se può darti qualche consiglio per uscire dal Cortile Medio.

Ti guarda stupita e allegra: dice di conoscere tutti i meandri del Palazzo e di averli esplorati con suo padre fin da piccolissima.

La preghi naturalmente di aiutarti e di dirti qualcosa di piú.

Se hai DIPLOMAZIA e RICCHEZZA, ricevi dalla ragazzina alcune indicazioni utili alla nota **168**, in caso contrario non vieni a sapere nulla e devi proseguire alla nota **86**.

219

Mentre pensi sul da farsi le due guardie della Porta dell'Harem che avevi visto in precedenza si lanciano al tuo inseguimento nel Cortile delle Carrozze.

Non sai dove ripararti e corri a zig-zag, cercando un luogo dove nasconderti.

— Spara, Mabu, spara! — grida una delle guardie. — Quel bastardo vuol nascondersi dentro una delle carrozze imperiali!

Il suggerimento non è cattivo, ma non fai in tempo a realizzarlo: una scarica di fucile disintegratore ti spegne per sempre, fa fallire la tua missione e ti costringe a chiudere definitivamente il libro con la lettura di quest'ultima nota.

220

Sei frastornato dalle notizie che hai sentito, ma pensi che in fondo ti possano essere utili. Sposta subito un *segnadoti*, come descritto alla nota **206**.

Ti fermi ancora nel palco per osservare tutta la lunga riunione e hai modo di cogliere con chiarezza le diverse posizioni politiche, rendendoti conto che i cospiratori contro Cleon sono parecchi, ma che ciascuno fa fazione a sé e ha troppo poco peso per spuntarla.

La corrente che fa capo al ribelle Gilmer è stata messa in minoranza nel corso dell'ultima votazione: la situazione è tornata dunque piú confusa che mai.

Uscito dal Chiosco di Kevan apri il collegamento ultraonde con la tua nave spaziale, ancorata allo spazioporto, avvisando l'equipaggio di tenersi pronto per una rapida partenza, non appena riuscirai a farti vivo con loro. Per tutta risposta ti danno una buona notizia: hanno ricevuto un messaggio diretto con il codice di priorità della Fondazione, contenente la tua promozione al grado superiore a quello che attualmente hai nell'astromarina di Terminus. Lo annoti sul *Diario personale* mentre odi ancora nella radiolina gli «urrah!» dell'equipaggio.

Ritorni nel Cortile Piccolo alla nota **100**.

221

Davanti a te, nel punto segnato con una **C** sulla mappa del Palazzo, si erge il magnifico padiglione che precede la Porta della Felicità. Da lí si può passare all'interno della seconda cinta di mura del Palazzo Imperiale, che racchiude gli appartamenti del Palazzo del Piacere di Ammenetik il Grande, dove soggiorna l'Imperatore.

Stranamente la porta non è sorvegliata da guar-

die, per cui puoi facilmente infilarti inosservato. Grande però è la tua sorpresa quando vedi cosa ti si para davanti alla nota **59**.

222

Se vuoi, puoi tornare a sud nel cortile dell'Harem alla nota **188**, altrimenti prosegui in direzione ovest, per un passaggio segreto che ti porterà alla Biblioteca Vecchia alla nota **48**.

223

Non ti senti all'altezza nemmeno di intraprendere la tua missione su Haven, che giudichi troppo pericolosa. Per questo brusco voltafaccia togli cinque punti dalla tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se tale valore è finito sotto zero, leggi subito la nota **230** e ritorna poi qui.

Il nostromo ti segue soltanto per dovere, ma è evidente che non è rimasto convinto dal tuo comportamento. Hai tradito le speranze che il Sindaco ha riposto in te affidandoti questa missione. Poiché sai che è un tipo sanguigno, non ti è difficile immaginare la sua ira.

Prosegui la lettura alla nota **67**.

224

Naturalmente non potevi immaginare che introdurti da clandestino nel Palazzo fosse una passeggiata. Ti trovi in un passaggio stretto e poco illuminato, davanti a uno sbarramento di Eunuchi Bianchi, vestiti con il classico saio tutto d'un pezzo che li ricopre dalla testa ai piedi. Sono armati di bastoni e hanno un'aria pericolosa.

Ti trovi in un passaggio stretto e poco illuminato, davanti a uno sbarramento di Eunuchi Bianchi... (224)

Se hai CORAGGIO e FORZA ti butti nella mischia cercando di sorprenderli alla nota **306**; in caso contrario, non ti resta che girarti e scappare veloce come il vento fino a far perdere le tue tracce nel Cortile Medio alla nota numero **265**.

225

— Ho cercato di spiegarvelo, ma è difficile crederci finché non lo si sperimenta di persona — dice il nostromo, pacato. — Conosco perfettamente le difficoltà prodotte dalla burocrazia su Trantor. Sapete quanta gente chiede udienza all'Imperatore ogni giorno? Un milione di persone all'incirca. E sapete quanta gente riceve l'Imperatore ogni giorno? Dieci individui. Saremo costretti a passare attraverso i funzionari dell'amministrazione, il che è piú difficile. Ma non possiamo permetterci di appoggiarci all'aristocrazia.

— Ma abbiamo con noi quasi centomila crediti — obietti.

— Un solo Scudiero del Reame vi costerebbe quella somma, e ce ne vorrebbero perlomeno tre o quattro per arrivare all'Imperatore. Forse ci vorranno cinquanta commissari e altrettanti funzionari per arrivare allo stesso risultato, ma loro ci costeranno solo cento crediti ciascuno. In primo luogo, non capirebbero il vostro accento; in secondo luogo, non conoscete l'etichetta che regola la corruzione. Si tratta di un'arte, ve l'assicuro... — conclude sorridendo con espressione scaltra.

Guardi il nostromo con fare sospettoso. Sa, o intuisce, decisamente troppe cose.

Sta comunque a te prendere la decisione finale. Sposta intanto un *segnadoti*, come descritto alla nota **206**. Se ritieni che ulteriori contatti nell'ambiente

universitario non siano altro che una perdita di tempo inutile, ti rechi alla stazione dell'espressovia della nota **247**. In caso contrario insisti alla nota **77**.

226

Il tuo cuore non ha retto e sei caduto purtroppo di schianto. Devi proprio ricominciare da capo, facendo piú attenzione alle doti che possiedi.

227

Scivoli in silenzio nell'ombra e la Porta dell'Harem è ormai alle tue spalle. Trattieni il respiro e ti muovi in punta di piedi. Giri l'angolo e una forte luce azzurrina ti colpisce in pieno viso.

Non te l'aspettavi certamente. Con entrambe le mani cerchi di proteggerti il viso dalla luce abbagliante. Se hai SALUTE recati alla nota numero **57**, altrimenti vai alla nota **273**.

228

L'Imperatore della Galassia è stanco, stanco fisicamente. Gli fanno male le labbra, perché deve sorridere benevolmente a intervalli regolari a ogni udien-

za. Ha il torcicollo, perché deve piegare la testa a destra e a sinistra fingendosi interessato. Le orecchie gli fischiano, perché deve ascoltare tutto. È indolenzito da capo a piedi, perché deve alzarsi, sedersi, voltarsi, tendere la mano, annuire.

In una semplice cerimonia di Stato bisogna incontrare i sindaci, i viceré, i ministri, e le loro mogli o mariti, di ogni parte di Trantor e, peggio, di ogni parte della Galassia. Quasi mille presenti, tutti in tenute che vanno dall'eccessivamente adorno al bizzarro piú appariscente, e l'Imperatore deve ascoltare un farfugliare di accenti diversi resi ancor piú sgradevoli dallo sforzo di parlare il galattico dell'Imperatore, quello che si studia all'Università Imperiale. E soprattutto - cosa piú stressante - l'Imperatore deve ricordare di astenersi da qualsiasi impegno concreto e riversare invece fiumi di parole vuote senza sostanza.

La giornata di Cleon non ti appare troppo allegra, nel racconto delle sue mogli affacciate al balcone del cortile interno dell'Harem. Senza farti vedere, ti incammini verso la nota **172**.

229

Non hai indovinato: sottrai per questo un punto dalla tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*. Se questo valore è finito sotto zero, leggi subito la nota **230** e ritorna poi qui.

Recati ora alla nota **25**.

230

Sei finito sotto zero con la tua *Riserva di doti* sul *Diario personale* e non puoi quindi effettuare la sottrazione che ti è stata imposta.

Devi togliere perciò un *segnadoti* a tua scelta dalla *Tabella delle doti*, guadagnando cosí sei punti da mettere nella *Riserva*: a questo punto puoi effettuare la sottrazione, lasciando nella *Riserva* il risultato (che sarà un punteggio compreso tra zero e cinque).

Ritorna ora nel punto preciso della nota che stavi leggendo prima di giungere qui.

231

Proprio la convinzione di essere leggendari e invincibili potrebbe costituire il punto di debolezza dei trantoriani, da troppo tempo abituati a considerarsi il centro della Galassia.

Segna questo pensiero nell'apposito spazio per le *Annotazioni*: potrebbe tornarti utile in seguito.

Se in questo momento hai SUCCESSO, procedi allo sbarco su Trantor nel Settore di Wye alla nota **347**; in caso contrario, scendi nel Settore di Hestelonia alla nota numero **39**.

232

— Il computer immortale che si ripara da solo è ancora piú vicino, da quando C.J. Chen, un ricercatore del Centro di Ricerca dell'Università di Streeling, ha scoperto e brevettato un procedimento che consente l'autoriparazione dei difetti presenti nei circuiti integrati.

Il conferenziere in camice bianco che sta pontificando davanti a uno sparuto manipolo di ascoltatori ha l'aria di un tecnico del Centro di Calcolo.

La sua voce è molto limpida, senza inflessioni, parla un galattico perfetto ed è piacevole stare ad ascoltarlo.

— Il procedimento — continua l'uomo — è in grado di riparare difetti di produzione nelle inter-

connessioni fra i diversi componenti dei circuiti, come, ad esempio, strozzature e interruzioni, ed è anche in grado di realizzare nuovi collegamenti su richiesta dell'utilizzatore del circuito. Permette di ridurre i costi e aumentare l'efficienza delle componenti utilizzate nei sistemi di elaborazione che, a causa dell'accresciuta complessità dei circuiti, sono ormai su una scala cosí microscopica da poter essere progettati, diagnosticati e riparati soltanto dalle macchine e non piú dall'uomo.

Il relatore fa una pausa, quasi per studiare l'effetto delle sue parole sui presenti. Incrocia il tuo sguardo proprio quando riprende a parlare alla nota **74**.

233

Hai effettuato la scelta corretta. Aggiungi pure un punto alla tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se ti ritrovi con sei o piú punti leggi la nota **76** e ritorna poi qui.

Se il passaggio per il Cortile Medio fosse l'altro, la porta verde celerebbe il trabocchetto e quindi la scritta su questa porta dovrebbe essere vera, il che è falso. Quindi il passaggio giusto non può essere quello della porta color rubino.

Entra ora nel Cortile Medio alla nota **159**.

234

Non ti viene in mente nessuna idea migliore che voltarti e scappare dalla parte da cui sei venuto, mentre l'uomo grida a gran voce, richiamando l'attenzione di tutti quelli che lavorano nelle cucine del Palazzo.

Per tua grande fortuna, tra di loro non ci sono guardie, sicché riesci a tornartene indietro senza troppi danni, se non lo spavento che hai rimediato.

Diminuisci per questo di un punto la tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se tale valore è finito sotto zero, leggi subito la nota **230** e ritorna poi qui.

Attraverso la solita porticina rientri nella sala di proiezione degli olofilm. Adesso capisci l'allegria delle ragazze che avevi visto uscire da quella porta: erano sguattere che stavano scappando dai lavori di cucina per prendersi un po' di libertà nel Cortile Medio!

Abituati gli occhi al buio della Mostra degli Olofilm, continui la lettura con la nota **308**.

235

— Una volta ho assistito a una conversazione tra l'Imperatore e il suo Segretario Privato, Lord Brady — comincia una abbassando un po' la voce. Le altre si fermano incuriosite e stanno ad ascoltare.

Anche tu vorresti fermarti. Se hai DIPLOMAZIA puoi leggere la nota **21**, in caso contrario prosegui alla nota numero **83**.

236

"Strano però che sia stato rubato proprio l'orologio con l'ora di Terminus, fra i tantissimi esposti nella mostra" ti viene da pensare. "E ancora piú strano il fatto che il furto sia stato scoperto proprio nel momento in cui io mi trovavo in quell'angolo della sala."

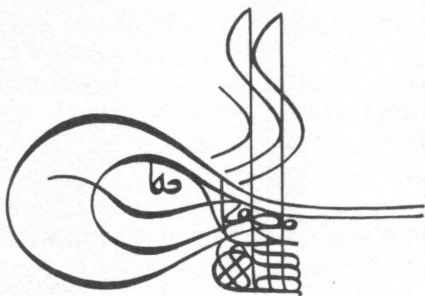
Non riesci però a vedere un nesso tra questi fatti e la missione segreta che devi cercare di portare a termine. Esci pertanto nel Cortile Medio e ti confondi in mezzo alla gente che passeggia alla nota **265**.

237

La porticina si apre cigolando e come d'incanto ti

trovi all'aperto. Non fai in tempo a meravigliarti per quanto è successo che senti lo scatto secco della porta che si richiude, azionata evidentemente da un cardine oleodinamico.

Sei nuovamente fuori dalle mura del Palazzo, ma l'esperienza che hai guadagnato ti permette di aggiungere un punto alla tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se ti ritrovi con sei o piú punti leggi immediatamente la nota **76** e ritorna poi qui.

Controlla sull'apposita tabella se hai già visitato il Chiosco di Kevan: in questo caso puoi abbandonare il Palazzo Imperiale per recarti nel Settore di Wye alla nota **210**; altrimenti ritorna verso la piazza affollata che si apre davanti alla Grande Porta alla nota numero **65**.

238

Entri in un corridoietto che conduce verso gli appartamenti imperiali. E se in questo buio incontrassi qualcuno? Magari il Segretario Privato dell'Imperatore? Potresti balzargli al collo e ucciderlo...

Provi un lieve brivido a questo pensiero. Ci sono stati degli Imperatori che hanno governato personalmente, che hanno avuto una serie di capi di gabinetto privi di talento, che hanno affidato quell'incarico

a degli incompetenti e non li hanno sostituiti... e in qualche modo, per un po', sono riusciti a tirare avanti.

Ma Cleon non può. Ha bisogno del suo Segretario Privato. Infatti, ora che hai pensato all'assassinio - conoscendo la storia recente dell'Impero è inevitabile pensarci - ti rendi conto che è impossibile sbarazzarsi di Lord Brady. Per quanto Cleon possa organizzare tutto con la massima meticolosità, il Segretario è la vera anima del suo attivismo. In qualche modo, egli prevederebbe sicuramente la mossa, capirebbe che è imminente, e con abilità molto maggiore organizzerebbe qualche contromisura. Prima che Lord Brady cada sotto i tuoi colpi, dunque, tu saresti morto.

E se il Segretario, stanco del gioco, un giorno si nominasse Imperatore? Forse potresti fomentare la sua cupidigia per il potere...

No, mai! L'abitudine all'anonimato è troppo forte in quell'uomo. Se il Segretario si esponesse al mondo, i suoi poteri, la sua saggezza, la sua fortuna - qualunque cosa sia - certamente l'abbandonerebbero, ne sei convinto. Perciò, finché si comporta bene, Cleon è al sicuro. Non avendo ambizioni proprie, il Segretario lo serve fedelmente.

Bisognerà proprio escogitare qualche cosa d'altro.
Procedi alla nota **296**.

239

Accetti finalmente la proposta dell'uomo che ti ha offerto le taniche di carburante.

— Sono due, una rossa e una blu, ciascuna contiene carburante per cinquecento chilometri. Peccato che il tetto della motojeep permetta di trasportare una sola tanica alla volta...

— Ma qual è l'autonomia del serbatoio? — chiedi poco tranquillo.

— Solo cento chilometri — risponde l'uomo. — Ma non preoccupatevi: potrete lasciare le taniche dove vorrete, nessuno le ruberà: vi ho già detto che il Settore Imperiale è praticamente circondato da una larga area abbandonata e disabitata.

Salutato l'uomo, guardi la carta e ti rendi conto della difficoltà dell'impresa che ti aspetta: sono molti chilometri di deserto urbano, un agglomerato di cemento e acciaio ormai disabitato e morto, triste sotto la plumbea cupola d'acciaio. Al di là di questa desolazione si estende l'area rigogliosa dei giardini dell'immenso Palazzo Imperiale. È quella la tua meta.

Dopo un'imprecazione sull'impossibilità di portare sul tetto tutte e due le ingombranti taniche di benzina, decidi di fare il pieno dalla tanica rossa. Ti accorgi che il tuo serbatoio era completamente vuoto.

Quale tanica carichi ora sul tetto? Devi cercare di fare un piano accurato, utilizzando lo spazio riservato alle *Annotazioni*, perché restare senza benzina prima di essere arrivato al Palazzo Imperiale potrebbe avere conseguenze disastrose.

Quanti chilometri riesci a percorrere prima di essere costretto a fermarti dall'esaurimento del carburante? In base alla tua risposta, prosegui alla nota indicata nella tabella.

CHILOMETRI	*NOTA DA LEGGERE*
500 o meno	**155**
da 500 a 600	**185**
da 600 a 700	**217**
da 700 a 800	**327**
oltre 800	**5**

240

Hai ragione: sposta subito un *segnadoti*, come descritto alla nota **206**.

È curioso osservare le alternative di soluzione che si presentano e verificare che bastano le pochissime informazioni che hai ricevuto per dedurre con certezza la risposta. Se innanzitutto l'uomo con il casco dice la verità, anche l'altro la dice, e quindi nessuno dei due mente.

Se è noto però che almeno uno dei due mente, allora devono mentire tutti e due: in questo caso l'uomo con il casco è il cospiratore, mentre l'altro è il legalista.

Abbandona queste stramberie e ritorna nel Cortile Piccolo alla nota **100**.

241

Nel quinto dei *Galactic Foundation Games*, intitolato *Il Leone della Ventesima Flotta*, potrai vivere il momento in cui l'espansione della Fondazione si scontra per la prima volta con la grandezza dell'Impero Galattico ormai morente. Quest'avventura, del valore di due Punti Seldon, ti porterà a misurarti in un epico confronto con Bel Riose, l'ultimo dei grandi generali dell'Impero.

Se vuoi notizie su qualche altra avventura della serie, ritorna alla nota che hai letto prima di questa; in caso contrario puoi passare a leggere la nota **207**.

242

Il tesoro costituisce anche una sfida alle leggi della logica: in molte scuole viene proposto ai giovani il quesito del Tesoro Imperiale, una delle meraviglie

che nemmeno il culmine della possente tecnologia trantoriana è in grado di superare.

La domanda è semplice: esiste un pezzo di platino relativamente piccolo, dotato di maniglie, che non possa essere sollevato con la sola forza muscolare da un numero illimitato di persone?

Se pensi che la risposta sia sí leggi la nota **112**, in caso contrario prosegui alla nota numero **316**.

243

Se hai CORAGGIO e anche FORZA puoi proseguire nel tuo proposito di recarti a Trantor leggendo la nota **131**; in caso contrario, alla fine non te la senti di dare l'ordine di ammutinamento al tuo equipaggio e ti rimangi la decisione alla nota **161**.

244

— La risposta è negativa per ragioni di parità — comincia il matematico. — Ogni pezzo del domino, comunque sia appoggiato sulla scacchiera, dovrà andare a ricoprire esattamente una casella nera e una casella bianca, giusto, no?

— Certo — annuisci convinto.

— Però sono state ritagliate due caselle dello stesso colore, in quanto sulla stessa diagonale della scacchiera: raccoglietele, sono due bianche. — Mentre ti chini a raccoglierle dal pavimento il trantoriano continua: — Sulla scacchiera sono rimaste dunque trentadue caselle nere e trenta bianche: non c'è modo di ricoprirle tutte con pezzi di domino senza farli sormontare...

Lo abbandoni mentre continua a fissare la scacchiera con sguardo inebetito. Se tutti i frequentatori della Biblioteca Nuova sono cosí, non ne caverai

nulla di utile. Meglio uscire e ritornarsene al centro del Cortile Medio alla nota **265**.

Attenzione, però! Mentre esci senti suonare la sirena che indica la chiusura della Biblioteca: ségnalo tra le *Annotazioni* prima di proseguire.

245

Purtroppo non hai le doti adatte per disubbidire a un ordine del Sindaco. Ci ripensi e cambi ancora una volta idea, dirigendoti su Haven alla nota **97**, non prima di aver azzerato la tua *Riserva di doti* a causa di questa indecisione.

246

Ti trovi davanti alla porta della dimora del Capo degli Eunuchi Bianchi, nel punto segnato con una **V** sulla mappa del Palazzo.

Sai che da qui potresti penetrare entro le mura del Palazzo del Piacere di Ammenetik il Grande, ma presupponi che la cosa non sarà cosí agevole.

Un uomo ti sbarra la strada. Se hai DIPLOMAZIA oppure PREPARAZIONE vai alla nota **182**, altrimenti recati alla nota numero **46**.

247

Lasci la zona universitaria alle tre del pomeriggio, ora locale. Sali su una vettura dell'espressovia e ti siedi il piú lontano possibile dalle poche persone già a bordo. Ti chiedi perché l'espressovia sia cosí poco frequentata alle tre del pomeriggio. Rifletti che è un male, perché cosí rischi veramente di dare troppo nell'occhio. Incominci a guardare il panorama che scorre di lato, mentre la fila ininterrotta di vetture

avanza lungo l'interminabile monorotaia su un campo elettromagnetico.

L'espressovia supera file e file di complessi residenziali. Quelli molto alti sono pochi, ma alcuni sono molto profondi. Per quanto ne sai, comunque, con decine di milioni di chilometri quadrati completamente urbanizzati, nemmeno quaranta miliardi di persone avrebbero bisogno di strutture molto alte o molto ammassate. Infatti superi delle aree aperte, nella maggior parte delle quali sembra che ci siano delle coltivazioni, alcune però sono chiaramente parchi. Ci sono poi numerose strutture di cui non sei in grado di identificare la funzione. Fabbriche? Uffici? Chissà cosa sono? Un grande cilindro anonimo ti ricorda un serbatoio idrico. In fin dei conti, Trantor deve avere delle riserve idriche. Chissà se utilizzano la pioggia della faccia superiore del pianeta, sopra le cupole, la filtrano, la trattano e l'immagazzinano? Ti sembra inevitabile che lo facciano.

Non puoi comunque ammirare il panorama a lungo. È ora di scendere alla nota **137**, a meno che tu non voglia proseguire ancora, oltrepassando i confini del Settore di Dahl alla nota **173**.

248

— Se escludete tutti i casi impossibili, in base alle risposte che sono state fornite sui primi cinque tentativi, non è difficile trovare che la soluzione cercata è G V R V — conclude il giovane.

Guardi ancora il foglio e assenti in silenzio.

— E voi dite che nella Loggia del Trono questo giochetto è importante?

— Assolutamente vitale — conferma lo studente.
— Piú volte qualcuno dei cortigiani minori è stato sollevato a un rango piú elevato soltanto perché è stato in grado di risolvere il quesito prima degli altri.

Fai tesoro di questa chiacchierata, ringrazi lo studente e ti dirigi verso la nota **336**.

249

— Se la storia di Seldon è vera — prosegui — quell'uomo previde il collasso dell'Impero servendosi delle leggi della psicostoria. Fu in grado di predire trentamila anni di barbarie prima che un Nuovo Secondo Impero potesse restituire all'umanità la civiltà e la cultura. E lo scopo di tutta la sua vita divenne quello di cercare di abbreviare il piú possibile questo periodo di interregno. — Fai una pausa e poi continui a voce piú bassa: — Fu per questo che creò le due Fondazioni ai capi opposti della Galassia.

— Infatti — annuisce ancora il vecchio. — La nostra Fondazione doveva raccogliere tutti gli scienziati migliori del momento per tramandare la scienza e rinnovarla. Inoltre la Fondazione fu creata in un luogo che possedesse requisiti tali da permettere che essa gettasse le basi del nuovo Impero nello spazio di mille anni.

Il vecchio ti batte una gran manata sulla spalla. Aumenta di due punti la tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*, leggendo la nota **76** se te ne ritrovi almeno sei.
Segue un attimo di silenzio, mentre sfogli queste pagine fino alla nota **45**.

250

State percorrendo a passo veloce i corridoi che portano fuori dal Centro di Calcolo. Decidi di porgli la domanda che ti tormenta fin da quando l'hai notato per la prima volta in quella sala.

— Voi non siete qui per la conferenza, vero?

— Vi pare che abbia tempo per pensare alla cibernetica, proprio quando l'Impero Galattico sta morendo? — ti chiede di rimando.

— Perché dite che l'Impero Galattico sta morendo? — domandi a tua volta, sorpreso.

Il giornalista si volta ancora a guardarti. — Come giornalista, sono bombardato di statistiche da ogni lato, tanto che mi escono dalle orecchie. E posso divulgarne solo una minima parte. La popolazione di Trantor sta diminuendo. Duecento anni fa, eravamo forse ancora un Impero. Ma oggi, dopo l'esecuzione di Bel Riose e la lotta per la successione di Cleon...

Quest'uomo sa certamente piú di te sulla situazione intestina dell'Impero. È una fortuna inaudita che tu l'abbia incontrato... o che lui si sia fatto notare.

Mentre pensi a questo, improvvisamente ti senti male. Se hai SALUTE superi il malore e procedi alla nota **14**, in caso contrario prosegui alla nota **226**.

251

Assumi una faccia contrita. — Sono un consolatore

di anime — dichiari solennemente al sergente, che si inchina leggermente e ti fa cenno di passare.

Sali per una stretta scala a chiocciola: non ne avevi mai vista una prima d'ora in vita tua, anche se ne avevi letto in alcuni antichi testi di storia preimperiale.

Finalmente vedi la porta di una cella: le chiavi sono nella toppa. Entri. Due prigionieri alzano gli occhi dal pasto serale e uno dei due allunga il piede per spegnere l'olonotiziario che gracchia a pieno volume. Non sembrano stupiti della tua visita, anche perché hai la prontezza di spirito di rivolgere loro subito un segno di consolazione in nome dello Spirito Galattico.

Aumenta di un punto la tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se ti ritrovi con sei o piú punti leggi immediatamente la nota **76** e ritorna poi qui.

Non fai però in tempo a incominciare una conversazione con i prigionieri che la porta si apre di nuovo e una figura imponente entra nella cella, come vedrai alla nota numero **199**.

252

Ti avvicini ai maestosi portali a nord del cortile. So-

no sprangati e senza maniglia. Evidentemente si aprono soltanto dall'altra parte. È strano, però...

Cleon sa bene che i suoi sogni di potere sono inutili, ma barricarsi nel cuore del suo stesso Palazzo è davvero troppo! Dev'essere stata un'idea del suo Segretario Privato. Ha già servito sotto suo padre, e se ben ricordi quello che hai letto, Cleon si è sempre rivolto al Segretario per qualsiasi cosa. È lui che sa tutto, idea tutto, fa tutto. Ed è su di lui che si può scaricare la colpa se qualcosa va storto. L'Imperatore resta al di sopra delle critiche, non ha nulla da temere... certo, a parte le congiure di palazzo e l'assassinio a opera delle persone piú care e piú vicine a lui. È per impedire che accada questo, in particolar modo, che Cleon fa assegnamento sul suo Segretario Privato. E, forse, proprio per questo fa barricare le porte.

Ritorna ora nel cortile dell'Harem e passa da lí alla nota numero **296**.

253

Una volta scesi nel Settore di Zíggoreth, venite fatti salire sul sedile posteriore di una vettura lussuosa. Il nostromo prende posto accanto a te, mentre un abitante locale si mette ai comandi e guida il veicolo con mano sorprendentemente delicata. Da quando avete detto di volervi recare nel Settore Imperiale, siete diventati di colpo ospiti di rispetto.

Percorrete strade ampie, fiancheggiate da edifici alti dalle linee armoniose che scintillano alla luce del giorno. Come nel resto di Trantor, in lontananza si sente il ronzio di un'espressovia. I passaggi riservati ai pedoni sono affollati di gente, che per la maggior parte è ben vestita. L'ambiente è notevolmente pulito, quasi in modo eccessivo.

Giungerai nel Settore Imperiale alla nota **295**.

254

— Mi sembra che dobbiate schierarvi nell'ordine seguente: rosso, azzurro, giallo, rosso — proponi.
I cortigiani approvano e ti ringraziano per il tuo consiglio. Sposta subito un *segnadoti*, come descritto alla nota **206**.
Lasci la Loggia del Trono alla nota **28**.

255

Scendi dalla tua astronave, armato di disintegratore, per un giro di ricognizione e per abituarti alla gravità, leggermente superiore a quella di Terminus. La nave accanto alla quale ti sei fermato è di forma affusolata e dev'essere certamente molto veloce. Non si tratta di un modello comune. Di questi tempi tutte le astronavi di quel settore di Galassia o imitano i disegni delle vecchie navi imperiali o sono queste stesse, opportunamente rimodernate. Questa astronave, invece, ha qualcosa di particolare. Dev'essere stata costruita sulla Fondazione; lo si può capire anche solamente dalle piccole protuberanze allineate lungo lo scafo, che indicano la presenza di uno schermo protettivo che solo le navi della Fondazione possiedono.
Se decidi di presentarti al comandante di questa nave per chiedergli come mai si trovi anche lui su Trantor, recati alla nota numero **93**; in caso contrario prosegui alla nota numero **61**.

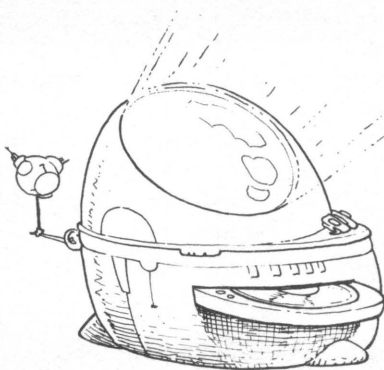
256

Tra i tanti settori in cui lo sviluppo tecnologico delle

memorie ottiche ha aperto nuove possibilità di applicazione, un campo non convenzionale è rappresentato dalla cinematografia. Le memorie ottiche consentono di risolvere facilmente il problema dell'ingente quantità di spazio necessaria per immagazzinare le immagini in movimento: uno dei primi risultati - presentato nel corso della celebre Esposizione sulla Ricerca Avanzata tenutasi nel Settore di Streeling qualche anno fa - è la disponibilità del catalogo di oltre un centinaio di olofilm, con tutte le loro sequenze, su una serie di videodischi su cui sono memorizzati degli ologrammi.

Il videodisco ha l'aspetto e le dimensioni di un normale disco laser da quattordici pollici usato nella memorizzazione di dati da computer: ogni lato del disco contiene 54 000 immagini fisse, dette fotogrammi, o *frames*, tutti individuati e numerati. Questi fotogrammi corrispondono a circa trenta minuti di immagini in movimento. La soglia al di sopra della quale l'occhio umano percepisce l'immagine in movimento è di sedici fotogrammi al secondo, e su questo principio fisico è basata tutta la cinematografia fin dall'epoca preimperiale.

Procedi ora nella visita della mostra alla nota **144**.

257

A dire il vero Riose non è stato sconfitto dalle forze della Fondazione, che anzi piú volte ha piegato in campo aperto, ma è stato messo fuori gioco da una cospirazione di Palazzo ordita dai consiglieri dell'Imperatore e dallo stuolo di cortigiani che lo attorniano continuamente. Le condizioni storiche di un Imperatore debole e di un generale forte hanno portato all'autoeliminazione della minaccia per la Fondazione...

Il nocciolo del problema sta certamente su Trantor, alla corte del vecchio Imperatore Cleon II, che si dice sia molto malato, al punto che si sono già scatenate le lotte per la sua successione.

Prendi una decisione alla nota **129**.

258

Sei dentro il padiglione con piccole arcate al centro del Cortile Piccolo, che ospita l'immenso Centro di Calcolo Imperiale, nel punto segnato con **AD** sulla mappa del Palazzo.

La dimensione non deve trarre in inganno: gran parte della costruzione si sviluppa sotto terra ed è protetta contro ogni possibile intrusione e sabotaggio. Al piano del Cortile ci sono soltanto alcune sale di ricevimento e di conferenza.

Davanti a te se ne aprono tre, una alla tua destra, praticamente sotto il torrione est dell'edificio (**232**), una proprio di fronte (**320**) e una alla tua sinistra, nell'edificio dalle ampie vetrate sul cortile (**164**).

Se vuoi entrare in una di queste sale e ascoltare di cosa si sta parlando, leggi il numero di nota corrispondente tra parentesi. Se no, esci nuovamente nel cortile alla nota **100**.

259

I cartelli indicatori sono discreti e molto numerosi. Provi un senso di smarrimento. La maggior parte reca simboli e sigle che indubbiamente sono comprensibili per i trantoriani, ma che per te sono un mistero.

— Da questa parte — ti propone il nostromo.

— Da che parte? Come lo sapete?

— Vedete là? Due ali e una freccia.

— Due ali? Oh... — Sulle prime le hai scambiate per una W capovolta, larga e schiacciata, ma in effetti possono essere anche le ali stilizzate di un uccello.

— Perché non usano le parole? — domandi imbronciato.

— Perché le parole variano da un mondo all'altro. Un "aviogetto" trantoriano potrebbe chiamarsi "plano" su Cinna o "sfreccio" su qualche altro pianeta. Le due ali e la freccia sono un simbolo galattico che indica un mezzo aereo, e il simbolo viene capito ovunque. Sono cadute in disuso nella Periferia Galattica, ma qui su Trantor sono ancora in vigore.

— La Fondazione è un mondo piuttosto omogeneo, culturalmente parlando, e tendiamo a tenere ben stretto il nostro modo di vivere, le nostre abitudini, anche perché c'è un grande flusso migratorio.

— Vedete? — risponde il nostromo. — Qui potrebbe intervenire la psicostoria. Si potrebbe forse dimostrare che, nonostante i dialetti diversi, l'uso di simboli prestabiliti, a livello galattico, è una forza unificante del Vecchio Impero.

Meditando su questa conversazione, raggiungi la nota numero **77**.

260

— Cosa vorresti dire? Non conosciamo molto bene

la situazione dell'anno mille dell'Era Galattica, sono passati troppi millenni. C'erano i computer allora, vero, Dors?

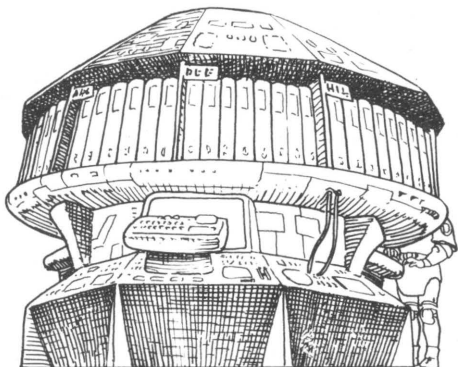
— Certo.

— E banche-dati e registrazioni audio e video, no? Dovremmo avere tutti i documenti del 1000 E.G., come abbiamo quelli di quest'anno, quasi undicimilacinquecento anni dopo...

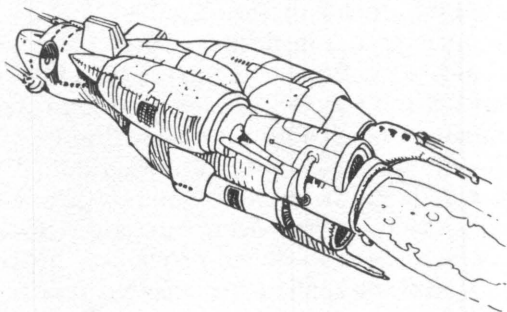
— In teoria sí, ma in pratica... Sai, Herp, è come continui a dire tu. È possibile avere tutti i documenti e i dati del mille E.G., ma nel medesimo tempo è una cosa che in pratica non si può realizzare.

— Già, ma quello che io continuo a dire, Dors, si riferisce a delle dimostrazioni matematiche. Non vedo come possa valere per dei documenti storici.

Fissi bene il tavolino da cui proviene il brusio. Sono due giovani studenti, un ragazzo e una ragazza, che continuano la loro conversazione alla nota **52**.

261

Continui su questo stesso tono e riesci a strappare una promessa di componimento della vertenza che

da anni ormai vedeva i mercanti di Haven II contrapporsi alla Fondazione.

Rientri alla tua astronave e fai rotta su Terminus (nota numero **299**) o preferisci forzare la mano al Sindaco e dirigerti di tua iniziativa subito verso Trantor (nota numero **109**)?

262

— Senza formalismi, ma con alcuni esempi storici di grande rilievo, passerò a illustrare la tesi del teorema di Gödel e il suo significato concreto nella matematica moderna. È questo il nodo centrale, dal punto di vista epistemologico, dei nostri studi: la comparsa dell'indecidibile accanto al vero e al falso è una conquista culturale di vasta portata, che pone fine alla logica del *tertium non datur*.

Intimidito dalla citazione in una lingua che non conosci, ti metti a passeggiare anche tu dietro al matematico trantoriano. Segni nel frattempo tra le *Annotazioni* il nome del teorema che ti ha citato Arbatax. Aumenta di un punto la tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se ti ritrovi con sei punti o piú leggi la nota **76** e ritorna qui.

— Esploreremo poi le conseguenze in campi diversi, e in particolare in uno apparentemente lonta-

nissimo, cioè le scelte sociali e i sistemi elettorali, mostrando che l'impossibilità introdotta dal teorema di Gödel gioca anche qui: il teorema di Arrow, che è molto reputato nel Palazzo, nega infatti la possibilità di passare in maniera deterministica da un insieme di scelte individuali a una scelta di carattere collettivo. Discuteremo i paradossi della votazione, già noti al tempo di Stannel IV...

— Ma queste sono considerazioni sui vincoli intrinseci del sistema democratico — interrompi.

— Già. Le conseguenze di questo teorema sono enormi sul piano teorico e filosofico, perché inducono a pensare che una struttura democratica in una collettività non possa essere in nessun caso assimilata a un automatismo che, assegnate le decisioni individuali, realizzi una decisione collettiva. Quali che siano poi le basi su cui può essere fondato un processo democratico, si dovrà ammettere come essenziale il contributo della presenza di un fattore umano di mediazione non riconducibile a un meccanismo automatico. Vieni, incominciamo...

Il matematico si dirige verso l'interno del Tempio della Scienza, ma tu non lo segui piú: qualcosa di molto piú interessante ha attirato la tua attenzione alla nota numero **20**.

263

Effettuato lo scambio ti senti effettivamente meglio, protetto dalla lunga tonaca con copricapo. Segna questo tuo vestiario tra le *Annotazioni*. Sposta un *segnadoti*, come descritto alla nota **206**.

Se vuoi proseguire ora verso la porta recati alla nota **201**, se preferisci invece continuare ad aggirarti senza meta nella piazza, sperando in un incontro fortunato, leggi la nota **307**.

264

La tua risposta è sbagliata. Sei costretto per questo a perdere due punti dalla tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se questo valore è finito sotto zero, leggi subito la nota **230** e ritorna poi qui.

Il Lord stesso che ha posto la domanda risponde alla nota numero **204**.

265

Sei al centro del Cortile Medio, nel punto indicato con una **K** sulla mappa del Palazzo. Puoi decidere di recarti a curiosare da parecchie parti, come specificato nella tabella seguente:

DESTINAZIONE	*NOTA DA LEGGERE*
Loggia del Trono	**326**
Dormitorio dei Cortigiani	**290**
Biblioteca Nuova	**180**
Sala del Tesoro Imperiale	**66**
Residenza del Dignitario del Tesoro	**278**
Raccolta di Orologi	**102**
Passaggio Stretto	**2**
Ufficio delle Finanze Imperiali	**154**
Biblioteca Vecchia	**48**
Dimora del Capo degli Eunuchi Bianchi	**246**
Mostra di Olofilm	**88**

266

Le indicazioni della ragazza erano vere. Riesci a tro-

vare il pertugio che ti porterà nel Cortile Grande. Purtroppo, nella fretta sei inciampato e caduto rovinosamente. Togli per questo un punto dalla tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se tale valore è finito sotto zero, leggi subito la nota **230** e ritorna poi qui.

Uscirai dal colonnato sul Cortile Grande alla nota numero **150**.

267

Per fortuna sei stato piú veloce del nostromo e hai avuto la meglio nella colluttazione. Lo vedi steso a terra, morto, mentre il resto dell'equipaggio non fiata ed è pronto a ubbidire ai tuoi ordini.

Se in questo momento hai SPREGIUDICATEZZA puoi recarti alla nota **169**, in caso contrario prosegui alla nota numero **101**.

268

Non hai colpito nel segno. Perdi per questo due punti nella *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se tale valore è negativo, leggi subito la nota **230** e ritorna poi qui.

Alla nota **342** troverai le conclusioni che l'ispettore trae da questa vicenda.

269

In realtà il ragionamento di Dalibor si basa su un presupposto che non è esplicitato nelle sue parole, perché qualunque persona assennata lo darebbe per scontato: è proprio questo piccolo particolare, però, che toglie validità matematica alle sue conclusioni.

Il presupposto «Se i giudici hanno detto il ve-

ro...» è indecidibile: a partire da esso ogni ragionamento logico può essere privo di fondamento.

In effetti ti torna in mente che quando in matematica si procede per induzione, è necessario dimostrare che una certa asserzione è vera per almeno un caso particolare, detto *base dell'induzione*. Ciò non era però vero per Dalibor, per il quale qualunque ipotesi dipendeva dal fatto che il giudice avesse detto o meno la verità. La base dell'induzione era perciò *indecidibile* e il successivo ragionamento su di essa costruito non aveva alcuna validità matematica.

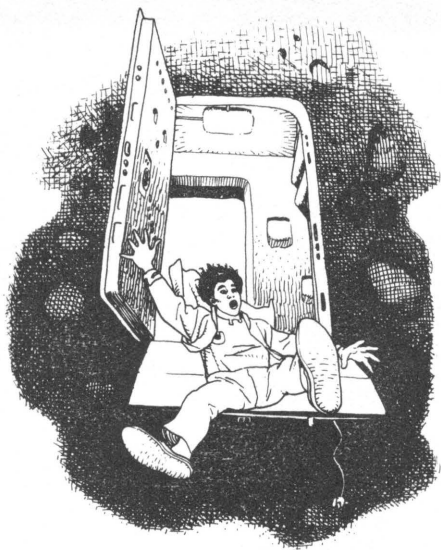
Mediti su questa conclusione mentre ritorni al centro del Cortile Grande alla nota **287**.

270

Capisci subito che i Lord stanno discutendo animatamente tra di loro. Sembra sia in atto una vera e propria consultazione per il dopo-Cleon. Sulle prime ti stupisci che questo avvenga in piedi, davanti a un buffet, in modo cosí poco formale, ma ben presto ti sovviene che in qualunque angolo della Galassia e in ogni momento della storia le decisioni importanti si sono sempre prese in circostanze e momenti consimili.

Dalle informazioni che raccogli aggirandoti tra i Lord, che sono sessanta, ti sembra che ventitré di essi sarebbero favorevoli al Segretario Privato come successore di Cleon, diciannove al figlio primogenito e diciotto alla reggenza della favorita.

Se dovessero dunque votare a maggioranza, risulterebbe eletto Lord Brady, il Segretario dell'Imperatore.

Alcuni Lord però protestano in maniera veemente contro questo meccanismo di elezione. Vai ad ascoltare le loro ragioni alla nota **196**.

271

La porta che permette di entrare nel Cortile Grande reca una scritta vera; quella che nasconde un orribile trabocchetto una scritta falsa; la terza porta, infine, che conduce a una cavità laterale adibita a stanzino per le offerte di scarso valore, può recare un'iscrizione sia vera che falsa.

Il ragionamento che porta a queste conclusioni sembra complesso, ma in realtà non è difficile da seguire. Se la porticina di destra fosse quella giusta, la relativa scritta dovrebbe essere vera. Se la porta giusta fosse quella di sinistra, il trabocchetto dovrebbe essere dietro alla Grande Porta, la cui iscrizione, dovendo essere falsa, sarebbe in contraddizione con il fatto che la porticina di destra è realmente quella neutra.

Pertanto la porta cui bussare è la Grande Porta

centrale, mentre il trabocchetto si nasconde dietro alla porticina di sinistra.

Ritorna ora alla nota da cui sei venuto qui.

272

Peccato, non era la risposta giusta. Sei stato troppo precipitoso e per questo devi perdere un punto della tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se tale valore è finito sotto zero, leggi subito la nota numero **230** e ritorna poi qui.

Un momento dopo aver parlato, ti viene in mente la soluzione alla nota **158**.

273

Ti senti mancare. Il tuo cuore non ha retto a questa emozione. Forse avresti fatto meglio a non oltrepassare di soppiatto la Porta dell'Harem senza essere dotato di nervi piú saldi.

Non saprai mai, purtroppo, che ti sei spaventato a morte per niente e che la figura minacciosa che ti si è parata davanti era soltanto un ologramma dell'Imperatore Cleon II.

La tua avventura termina qui, ricomincia da capo seguendo una strada migliore.

274

Ti lanci ad attraversare il cortile allo scoperto e giungi davanti alle due porte, colorate l'una in rosso e l'altra in nero secondo i canoni di quest'ala del Palazzo, costruita evidentemente sotto un Imperatore che amava questi colori.

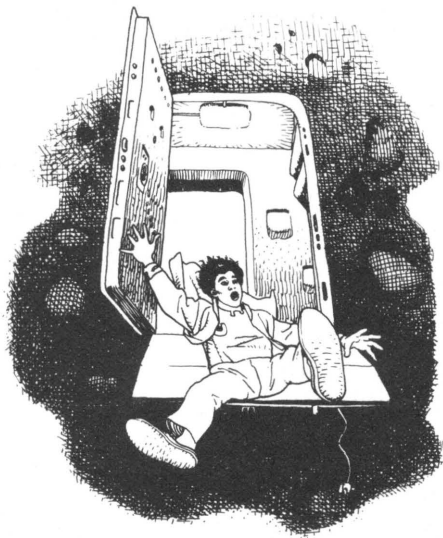
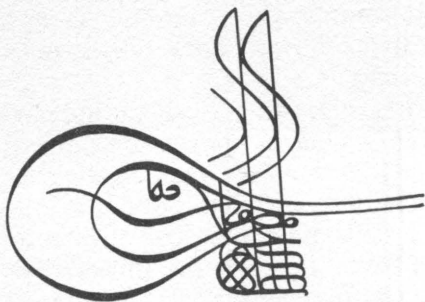
Sulla porta rossa, con una notevole dose di preveggenza, un bello spirito dell'epoca ha scritto:

«Straniero rompiscatole, vattene da qui. Dietro a me troverai la morte; l'altra porta, invece, ti condurrà all'uscita.»

Sulla porta nera sta scritta un'indicazione meno impegnativa: «Una di queste due porte ti condurrà alla morte, l'altra all'uscita.» Resti a meditare sovrappensiero su quanto hai letto.

Dall'alto della balconata che si estende tra il Palazzo delle Investiture e il Tempio della Scienza noti purtroppo che qualcuno di vedetta ha notato i tuoi movimenti furtivi e si è affrettato a chiamare la Guardia del Palazzo.

Bisogna decidere molto in fretta: quale porta devi attraversare?

Se scegli la rossa, prosegui alla nota **60**, altrimenti leggi la nota **160**.

275

— L'Imperatore della Galassia e Signore di Tutto si lamenta sempre piú debolmente mentre si appoggia al campo di forza che gli sorregge la testa facendogli da cuscino. Il suo capo è sostenuto senza che niente lo tocchi nemmeno quando dà udienza sul trono imperiale — continua l'uomo. — Sembra che a quel piacevole formicolio Cleon riesca a rilassarsi per un momento. Poi si solleva con difficoltà e guarda corrucciato i muri della grande sala. È una stanza dove non è piacevole restare da soli. È troppo grande. Tutte le stanze in questo Palazzo sono troppo grandi.

— Noi sapremmo cosa fare se avessimo il potere in questo Palazzo, vero? — ammicca l'altro dei due dignitari.

— Certo, faremmo innanzitutto dividere le stanze per renderle a misura piú umana — sghignazza il primo. Poi, cambiando tono di voce, conclude: — Basta ora con queste ragazzate. Dobbiamo andare al Chiosco di Kevan. La riunione segreta comincia tra non molto.

Non fai in tempo a sentire altro, ma forse sei riuscito a scoprire dove si riuniscono i cospiratori che

sono già all'opera all'interno del Palazzo mentre Cleon II è ancora vivo.

Esci dalla Sala del Consiglio dei Mondi, hai sentito abbastanza.

Ritorni nel Cortile Grande alla nota **287**.

276

Non hai accusato il colpevole: l'uomo di Santanni si getta furibondo contro di te e tira poi fuori un alibi di ferro. La situazione ora è davvero grave: togli per questo errore due punti dalla tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se tale valore è finito sotto zero, leggi subito la nota **230** e ritorna poi qui.

Se hai DIPLOMAZIA e EDUCAZIONE la situazione si chiarisce alla nota **294**; altrimenti sei trascinato in prigione alla nota **62**.

277

— L'Impero non può esercitare sul serio la forza per piegare le sottoculture di Trantor — risponde il nostromo. — Se lo facesse, danneggerebbe qualche elemento dell'apparato tecnologico che manda avanti l'intero pianeta. Qui la tecnologia è talmente interdipendente che basta spezzare un collegamento per paralizzare il tutto. Credetemi, comandante, su Trantor vedremo cosa succede quando non si riesce ad attutire un terremoto, o a far sfogare in tempo un'eruzione vulcanica, o a bloccare una bufera, o quando si verifica semplicemente un errore umano. Il pianeta vacilla, e bisogna cercare di ripristinare subito l'equilibrio.

— Non ho mai sentito parlare di una cosa del genere — rispondi perplesso. Dentro di te mediti sulla stranezza di questo discorso.

Il nostromo ha delle capacità insospettate: e se non fosse un semplice nostromo dell'astromarina della Fondazione? Se fosse solo un comodo travestimento per stare costantemente al tuo fianco in questa pericolosa missione? Ma per conto di chi? Del Sindaco, forse?

Annota questo pensiero nell'apposito spazio delle *Annotazioni*, potrebbe tornarti utile in seguito; procedi quindi alla nota **141**.

278

Sei giunto sotto il porticato della Residenza del Dignitario del Tesoro, nel punto segnato con una **O** sulla mappa del Palazzo.

Entri in una specie di piccola sala d'aspetto arredata con gusto: alle pareti spiccano alcuni ologrammi di navi da battaglia dell'Impero. Guardi alla tua destra: dietro una piccola scrivania siede un uomo, con lo stemma del Sole e dell'Astronave bene in vista sulla casacca. In piedi - ai suoi lati - due soldati armati, anch'essi con lo stesso simbolo. L'ufficiale seduto alla scrivania sta guardando un minuscolo olovisore.

Ti avvicini per sentire quali notizie trasmette alla nota numero **96**.

279

Le guardie sono adesso proprio davanti a te. È una ronda che conosce personalmente tutti coloro che sono ammessi al Cortile Medio del Palazzo. Sudi freddo mentre procedi alla nota **325**.

280

— È semplicemente impossibile vivere in questo Palazzo! — sbotta il giovane. — Pensate che ogni suddito è tenuto a conoscere alla perfezione la gerarchia delle toghe...

— Di cosa si tratta? — chiedi incuriosito. Chissà, potrebbe essere un'informazione utile che ti manca.

— Nella Loggia del Trono — comincia il giovane — è in uso un cerimoniale complicato per la precedenza nelle sfilate e nelle processioni che fanno da seguito al passaggio dell'Imperatore. Ci sono toghe di piú colori, alcuni ordinamenti vanno bene, altri vanno male, a seconda del giorno dell'anno, del colore del manto indossato dall'Imperatore, del tempo atmosferico, dell'umore della favorita eccetera.

— Detto cosí sembra che l'ordinamento sia quasi casuale — ti viene da osservare.

— Appunto! Solo l'Imperatore lo sa per certo. I cortigiani allora provano ad allinearsi e Cleon risponde loro se hanno scelto l'ordinamento giusto o sbagliato in base a uno strano sistema criptico. Lo conoscete?

Se rispondi di no leggilo alla nota **72** dove ti verrà spiegato: ritorna poi qui, per proseguire comunque alla nota numero **106**.

281

Devi recarti al piú presto al Palazzo Imperiale. Qualcuno ti ha suggerito di visitare il Chiosco di Kevan, perché potresti fare degli incontri veramente interessanti. La notizia ti permette di aumentare di un punto la tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se ti ritrovi con sei o piú punti leggi immediatamente la nota **76** e ritorna poi qui.

Il problema sta allora nel raggiungere il Settore Imperiale da Hestelonia. Un colpo di fortuna insperato ti viene incontro alla nota **17**.

282

Lo spazio del ballatoio è assai stretto. Incominci a guardare una bacheca di vecchi librifilm, ma ben presto la conversazione che capti diventa il tuo unico motivo di attenzione: la consultazione della bacheca è solo una comoda scusa. Due uomini stanno parlando alle tue spalle.

— ... no! Niente conclusioni avventate, professore. L'Imperatore e i suoi funzionari vi vogliono per una sola ragione... per rendere le loro vite piú sicure e tranquille. A loro, le vostre capacità interessano unicamente perché potrebbero essere sfruttate per salvare l'autorità dell'Imperatore, per trasmetterla poi al suo erede onde conservare i privilegi e i poteri dei suoi funzionari. In questi tempi cosí difficili, è questa la loro unica ambizione... A me, invece, le vostre capacità interessano per il bene della Galassia.

— C'è qualche differenza? — sibila per tutta risposta il secondo uomo, sarcastico.

Accennando un tono corrucciato, la prima voce ribatte alla nota numero **4**.

283

— Siamo diretti a D-7 — risponde il nostromo, riprendendo la conversazione dopo qualche attimo di pensieroso silenzio.

Non sai cosa sia D-7, ma immagini che indichi un percorso o una rotta.

L'aerotaxi supera e aggira altre vetture, infine si porta su una pista inclinata, accelera e si stacca dal suolo con un leggero sussulto.

Sei bloccato automaticamente dalle cinture di sicurezza, ma nonostante ciò avverti una forte spinta all'indietro contro il sedile, prima di sentirti proiettare in avanti contro le cinture stesse.

— Questa non sembra antigravità — commenti.

— Non lo è, infatti — risponde il nostromo. — Propulsione a reazione. Una piccola spinta, sufficiente a farci raggiungere i condotti.

Di fronte a voi adesso si staglia una specie di scogliera costellata di imboccature di caverne. Ricorda una grande scacchiera. Il nostromo manovra verso l'apertura D-7, evitando gli aerotaxi che stanno puntando su altri tunnel.

— Potremmo scontrarci facilmente... — rifletti, schiarendoti la voce.

— Probabilmente sí, se tutto dipendesse dai miei sensi e dalle mie reazioni — risponde il nostromo. — Ma il taxi è computerizzato, e il computer può intervenire senza problemi ed escludere il pilota. Lo stesso vale per gli altri taxi... Ecco, ci siamo.

Procedi nel tunnel alla nota **69**.

284

Hai aspettato anche troppo. A questo punto credi di aver capito il meccanismo di costruzione della paro-

Di fronte a voi adesso si staglia una specie di scogliera costellata di imboccature di caverne. (283)

la d'ordine. Esci con sicurezza dal tuo posto d'osservazione sotto i portici e ti presenti fischiettando alla sentinella.

È un uomo dalla faccia e dalle spalle tozze, probabilmente nativo di uno dei pianeti agricoli delle Pleiadi. Soldati spietati, pronti a ubbidire ciecamente agli ordini senza un briciolo di intelligenza, gli uomini delle Pleiadi hanno scelto la carriera militare per rifuggire da una vita di stenti e non si sono fatti una buona fama durante i millenni di storia imperiale.

La sentinella ti interroga con un minaccioso: — Quattro? — tenendoti sotto il tiro del suo disintegratore.

Non puoi piú girare i tacchi, devi dire qualcosa.

Se rispondi «Due!» leggi la nota **184**, in caso contrario recati alla nota **24**.

285

Sei sceso dunque dall'espressovia nel Settore di Dahl. Stranamente l'aspetto piú noto di questa zona è Billibotton, un posto semileggendario riguardo al quale sono fiorite innumerevoli storie. Oggi, infatti, esiste un intero filone letterario in cui eroi, avventurieri e vittime devono sfidare i pericoli dell'attraversamento di Billibotton. Queste storie sono diventate talmente stereotipate che l'unica di esse ben nota e presumibilmente autentica, quella dell'attraversamento di Billibotton compiuto da Hari Seldon e Dors Venabili prima dell'inizio dell'Era della Fondazione, appare in pratica fantastica semplicemente per associazione.

Quando, dopo un paio di giorni, vieni a sapere di queste leggende, monti a tua volta sull'espressovia locale per raggiungere quel luogo tanto famoso alla nota numero **193**.

286

Chiacchieri con una ragazza in coda come te, senza biglietto. Ti spiega, come se si trattasse della cosa piú semplice del mondo, che il trucco della parola d'ordine delle sentinelle del Passaggio Stretto è alla portata di un bambino. La risposta da comunicare alla sentinella non si ottiene effettuando operazioni aritmetiche sulla parola d'ordine, ma semplicemente contando il numero di lettere di cui è composta.

Se hai PREPARAZIONE e anche EDUCAZIONE approfitti di una disattenzione del custode ai cancelli d'ingresso e riesci elegantemente a infilarti nella mostra alla nota **162**; altrimenti ritorni tuo malgrado nel cortile alla nota **265**.

287

Sei al centro del Cortile Grande, nel punto segnato con una **B** sulla mappa. Ti guardi intorno stupito. Su Trantor questo è l'unico tratto di terreno abitato scoperto, senza l'opprimente presenza delle cupole. In quest'area sorge il Palazzo Imperiale: non avresti mai immaginato che fosse cosí sterminata. Ti piacerebbe certo esplorarla a palmo a palmo, non solo per la presenza dell'Imperatore Cleon II, ma anche perché l'area ospita pure il Centro di Calcolo e le Biblioteche Galattiche.

Eppure, passando dal mondo chiuso di Trantor a questo tratto di prati e boschi, sei entrato in un mondo il cui cielo è oscurato da nubi e un vento gelido ti increspa i vestiti. È proprio una giornata tetra.

Il problema principale consiste ora nel mescolarsi alla folla di persone indaffarate che lavorano all'interno del Palazzo: avrai bisogno di tutte le tue risorse per riuscirci.

Vedi un notevole movimento in fondo al viale; devi decidere dove dirigerti: le lettere indicate tra parentesi si riferiscono alla mappa del Palazzo. Puoi proseguire verso la Porta della Felicità (**C**) alla nota **221**, oppure verso la Sala del Consiglio dei Mondi (**D**) alla nota **3**, verso l'Armeria Imperiale (**E**) alla nota **125**, verso la Torre di Giustizia (**F**) alla nota **23** o infine verso la porta dell'Harem dell'Imperatore (**G**) alla nota **195**.

Se sei indeciso nella scelta, puoi avvicinare, alla nota numero **117**, un giardiniere che sta lavorando nell'aiuola alla tua destra, dalla parte del muro delle Cucine di Corte.

288

— Il volere di Sua Maestà Imperiale per la sfilata di questo pomeriggio è espresso nelle seguenti indicazioni sibilline — ti dice uno dei cortigiani con fare costernato, tendendoti un pezzo di carta pieno di annotazioni prese in fretta. — Aiutateci a interpretarle, straniero, per amore del Grande Spirito!

B	A	V	N
G	N	N	B
N	B	V	R
V	N	B	A
B	A	B	N

n	b
n	b
n	n
b	b
n	b

— Sapreste indicarci la disposizione corretta? — ti domanda il cortigiano, fiducioso.

Se credi che si tratti di quattro colori diversi leggi la nota numero **174**, in caso contrario prosegui alla nota numero **120**.

289

Prima che Mabu abbia finito di parlare, il suo compagno ti nota, mimetizzato nell'ombra della porta.

— Ehi, un momento! C'è qualcuno laggiú. Andiamo a vedere, Mabu!

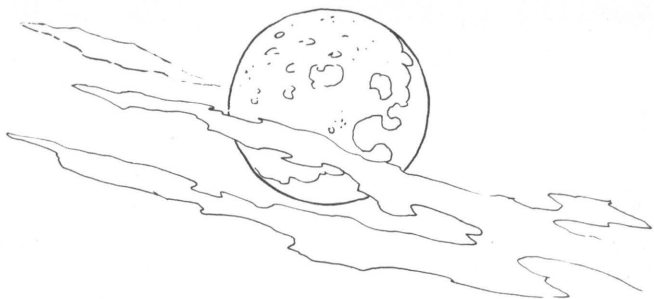
Non stai certo ad aspettare di presentarti alle guardie: corri a gambe levate alla nota **215**.

290

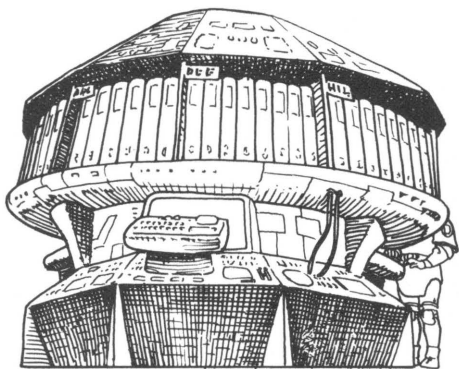
Ed eccoti nel Dormitorio dei Cortigiani, nel punto segnato con una **M** sulla mappa del Palazzo. Sei entrato quasi furtivo, perché non hai una scusa legittima per giustificare la tua presenza in quel luogo.

I letti dei cortigiani ti fanno impressione: sembrano loculi o cellette di un alveare, dove la gente si infila nel senso della lunghezza e dorme con la testa verso l'esterno. Ce ne sono in numero sterminato, decine di migliaia di persone possono dormire in un edificio non molto grande.

Per fortuna c'è un gran viavai di gente e nessuno ha tempo per badare a te. Stai per concludere che nel complesso non c'è nulla di interessante e non val la pena di fermarsi qui, quando vieni quasi travolto da tre uomini corpulenti, che si stanno picchiando.

Non fai in tempo a rialzarti che la Guardia del Palazzo sopraggiunge alla nota **114**.

291

Sei ormai in fase di avvicinamento al pianeta piú importante della Galassia. Cambia una delle tue doti secondo la procedura descritta alla nota **206**.

Se hai PREPARAZIONE vai alla nota **167**, in caso contrario prosegui alla nota numero **317**.

292

Al terzo piano della Biblioteca un complicato arre-

damento composto da rotaie olomagnetiche a mezz'aria porta i videofilm sui banchi di consultazione.

Non c'è molta animazione a quest'ora. Vedi soltanto un gruppo di giovani in piedi davanti a una grande lavagna bianca, sulla quale sono intenti a tracciare minuscoli simboli rossi con il loro stiletto laser. Una semplice polarizzazione di tutta la lavagna, comandata da un interruttore, ne può cancellare in un istante tutto il contenuto.

Ti avvicini a loro alla nota **56**.

293

— Fratello, come potete chiedere i documenti a un consolatore di anime? — chiedi di rimando, mostrandoti scandalizzato. — Io vado dove lo Spirito Galattico mi comanda di andare e non saranno certo queste armi terrene a impedirmelo.

Cosí dicendo sposti la canna del disintegratore che nel frattempo è stata puntata verso di te e procedi impettito verso il centro del cortile.

La tua convinzione è tale che le guardie restano per un momento perplesse e poi proseguono il loro cammino. Ce l'hai fatta! Aumenta pure di un punto

la tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se ti ritrovi con sei punti o piú leggi la nota **76** e ritorna poi qui. Inoltre sposta un *segnadoti*, come descritto alla nota **206**.

Raggiungi la nota **265**.

294

La Guardia del Palazzo ha stabilito finalmente la verità, che ti scagiona. Se fosse colpevole l'uomo di Santanni, a causa delle deposizioni 2. e 3. dovrebbe aver ucciso il cortigiano insieme al siwenniano. Se invece l'uomo di Santanni è innocente, restano tre possibilità per l'autore dell'assassinio: il siwenniano da solo, il siwenniano con l'uomo di Trantor oppure il trantoriano da solo. Quest'ultima possibilità, però, è esclusa dalla deposizione 1.

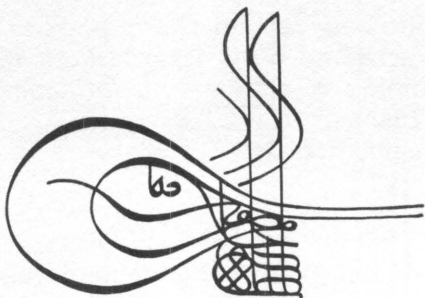
Pertanto il siwenniano è sicuramente colpevole, anche se non è dato di sapere, sulla base delle deposizioni raccolte, se si è servito o meno di un complice.

Scorda comunque piú in fretta possibile questa brutta avventura e ritorna nel Cortile Medio alla nota **265**, a meno che tu non voglia passare subito a visitare l'adiacente Mostra di Olofilm, che troverai alla nota numero **88**.

295

A scanso di futuri guai, preferisci far perdere le tue tracce nel Settore Imperiale prima di presentarti come un turista in gita galattica sul grande piazzale dell'Apocalisse, su cui si affaccia il maestoso portale che interrompe il poderoso muro di cinta del Palazzo Imperiale.

Ti recherai lí a piedi alla nota **65**.

296

Sei entrato negli appartamenti di Cleon. Sbuchi subito in un cortile, indicato con una **Z** sulla mappa del Palazzo. Sali furtivo uno scalone e ti trovi a origliare a una grande porta dorata al primo piano. Sopra di te, a nord-ovest, ti sovrastano le grandi cupole dorate degli appartamenti dell'Imperatore.

Guardi dal buco della serratura. Cleon sta sorridendo, seduto di fronte al suo Segretario Privato in piedi. Lord Brady ha un abbigliamento cosí semplice e austero che Cleon dovrebbe provare un certo imbarazzo per i futili ornamenti dei suoi abiti da cerimonia, che fortunatamente si sta togliendo, aiutato da due valletti.

— ... farà piú male a loro che a me il cuore, se si muoveranno prematuramente. Ma tu che cosa vuoi? Sbrighiamoci.

Il Segretario Privato si alza a un gesto dell'Imperatore e risponde: — Si tratta del Governatore militare di Siwenna.

— Siwenna? — Cleon corruga la fronte. — Non ricordo questo nome. Dov'è questo sistema? I miei domini sono cosí vasti... Un momento! Sarebbe quel tale che ha mandato quello strano messaggio

alcuni mesi fa? Sí, ora ricordo. Ha chiesto rinforzi per intraprendere una campagna militare di riconquista per la gloria dell'Imperatore.

— Esattamente, Sire.

L'Imperatore sorride. — Non pensavi che mi fossero rimasti ancora dei governatori come questo, eh? Non sembra affatto un uomo dei nostri tempi. E che cosa abbiamo risposto? Immagino che tu abbia provveduto.

— Certamente, Sire. Gli è stato chiesto di spedire informazioni piú precise e di non organizzare nessuna spedizione senza il preventivo ordine dell'Impero.

— Sí, mi pare abbastanza ragionevole. Ma chi è questo Governatore? È stato mai a corte?

Il discorso si fa interessante, ma ti trovi in una posizione un po' delicata.

Se hai CURIOSITÀ e FORTUNA vai alla nota **194**, altrimenti recati alla nota numero **110**.

297

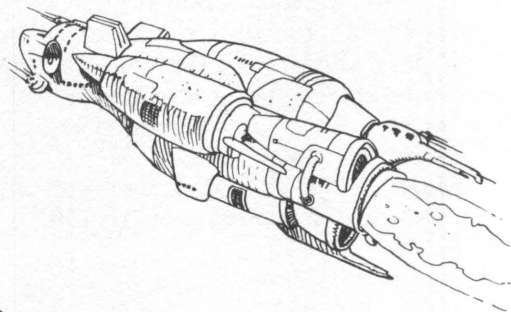
Il Sindaco è allibito nel vederti ritornare cosí presto e soprattutto in questo modo. Balza su tutte le furie e ti congeda dopo averti degradato a soldato semplice, condannandoti inoltre a parecchi anni di carcere militare su una delle piú sperdute lune di Daribow. In fondo è stato clemente con te: avrebbe potuto condannarti a una scarica di disintegratore.

La tua carriera al servizio della Fondazione è finita in malo modo. Ricomincia da capo questo libro, cercando di seguire una strada migliore.

298

Un colpo di fortuna insperato ti salva! Sposta subito un tuo *segnadoti* come descritto alla nota **206**.

I due soldati che ti stavano accompagnando vengono richiamati da un grido d'aiuto proprio sulla porta del Centro di Calcolo. Sembra che ci sia stato un furto di una certa entità e cercare di sorprendere il colpevole prima che fugga con una refurtiva preziosa sembra piú importante che badare a te.

In una parola: sei libero! Non te lo saresti mai aspettato. Guardi meravigliato il Cortile Piccolo nel quale ora ti trovi alla nota **100**.

299

Hai dato ordine di rientrare sulla Fondazione. Sappi che, se anche sarai incaricato dal Sindaco di una nuova missione, questa volta su Trantor, la sosta su Terminus non ti porterà via meno di tre settimane a causa della revisione totale dell'astronave. Fin dai tempi di Hober Mallow quest'operazione è obbligatoria per procedura interna dell'astromarina della Fondazione al ritorno da ogni missione giudicata di potenziale pericolo per la nave e per l'equipaggio, come è stata questa tua, per fortuna ora felicemente conclusa.

Se confermi l'ordine di ritorno sulla Fondazione recati alla nota numero **55**, in caso contrario recati alla nota numero **109**.

300

Sei entrato nel Chiosco di Kevan, una costruzione con un aguzzo mirareto, indicata con **AB** sulla mappa del Palazzo, utilizzata come sala di riunioni. Mentre prendi posto nel palco al primo piano per osservare i lavori che si terranno tra poco, scorgi due ombre nel palco vicino. Ti appiattisci contro lo stipite e osservi con stupore una figura ben nota.

Il Segretario Privato dell'Imperatore si esamina le unghie, poi si mette a parlare: — Allora continuate ad ascoltarmi. Il Governatore di Siwenna non sprecherebbe i suoi uomini e le sue navi per la vana ricerca della gloria. So che lui parla molto spesso di onore militare, ma è ovvio che non gli basta essere considerato un semidio dell'ormai tramontata Era Eroica. In questo caso dev'esserci qualcosa di piú della gloria; e poi ho notato che si prende troppa cura di voi.

L'interlocutore, che non riesci a riconoscere nel buio, fa alcuni cenni di diniego, ma il Segretario continua: — Ora, se voi foste stato del mio partito e mi aveste dato cosí poco appoggio, come avete fatto con il Governatore, io vi avrei già da tempo aperto la pancia e strangolato con le vostre stesse budella.

Lord Brady fa un gesto molto eloquente con le mani, mentre l'altro non batte ciglio. Di sicuro ha visto le due guardie del corpo che attendono - te ne accorgi ora - fuori dal palco. Sono pronte a eseguire qualsiasi ordine.

Preoccupato, segui la discussione alla nota **208**.

301

— Ma cos'è quella porticina seminascosta che vedo

laggiú in fondo, sul muro piccolo, dietro quell'enorme catafalco nero? — chiedi all'uomo.
— Come osate chiamare cosí una delle piú belle carrozze della scuderia? — esclama l'uomo ridendo. Gli dai corda e scoppi a ridere anche tu, battendogli un'amichevole pacca sulle spalle. — È soltanto una porta d'uscita verso l'esterno, l'unica che si apre nel sistema di mura del Palazzo — risponde l'uomo senza dare importanza alla cosa. — Dall'esterno è impenetrabile, ma dall'interno basta presentarsi nell'area controllata dal laser della porta...
Non lo ringrazi nemmeno e fuggi di corsa verso la porticina alla nota **237**.

302

— Dopo una discussione di questi paradossi — prosegue Arbatax — è chiaro a livello intuitivo che qualcosa non funziona nella logica che usiamo ogni giorno fin dall'epoca preimperiale. Per fare un passo avanti bisogna allora scendere alle radici della logica matematica, per comprendere l'essenza stessa dei numeri interi. Sei pronto per questo viaggio, straniero?
Arbatax ti ha preso probabilmente per un suo futuro discepolo. Si è anche rimesso a passeggiare intorno al Tempio della Scienza.
Se non hai mai sentito parlare prima d'ora del teorema di Gödel e se vuoi ascoltarlo, procedi alla nota **262**, altrimenti te ne torni nel Cortile Piccolo alla nota numero **100**.

303

I precedenti libri di questa serie che sei riuscito a completare ti hanno conferito una buona conoscenza del mondo della Fondazione. Un tuo compagno

di studi, Josefat Luik, ti ha predetto come imminente, secondo certi suoi studi, una nuova Crisi Seldon. Aumenta di un punto la tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*.

Puoi incominciare subito questa avventura alla nota **95**, a meno che non desideri approfondire qualche notizia su una delle precedenti: in questo caso leggi il numero di nota riportato a fianco del titolo del libro nella tabella seguente.

TITOLO DEL GALACTIC FOUNDATION GAME	*NOTA DA LEGGERE*
L'esodo su Terminus	**85**
La conquista dei Quattro Regni	**123**
L'ascesa dei mercanti	**343**
La Repubblica di Korell	**31**
Il Leone della Ventesima Flotta	**241**

304

I giovani scrivono subito sulla lavagna un altro quesito come segue.

A B C	+	D E	=	D F D
×		+		+
A G B	-	F G D	=	F G H
=		=		=
E B E H I	:	F D C	=	H F B

Incominci a fare i tuoi calcoli, convinto di riuscire ad arrivare in fondo, ma non fai in tempo a finire

che senti una sirena risuonare in tutto il terzo piano della Biblioteca.

— Accidenti, stanno chiudendo — esclama un ragazzo. — Presto, venite fuori, ci sono multe severe per chi si trattiene dopo l'orario.

Devi abbandonare il calcolo che avevi intrapreso e ritirarti alla nota **68**.

305

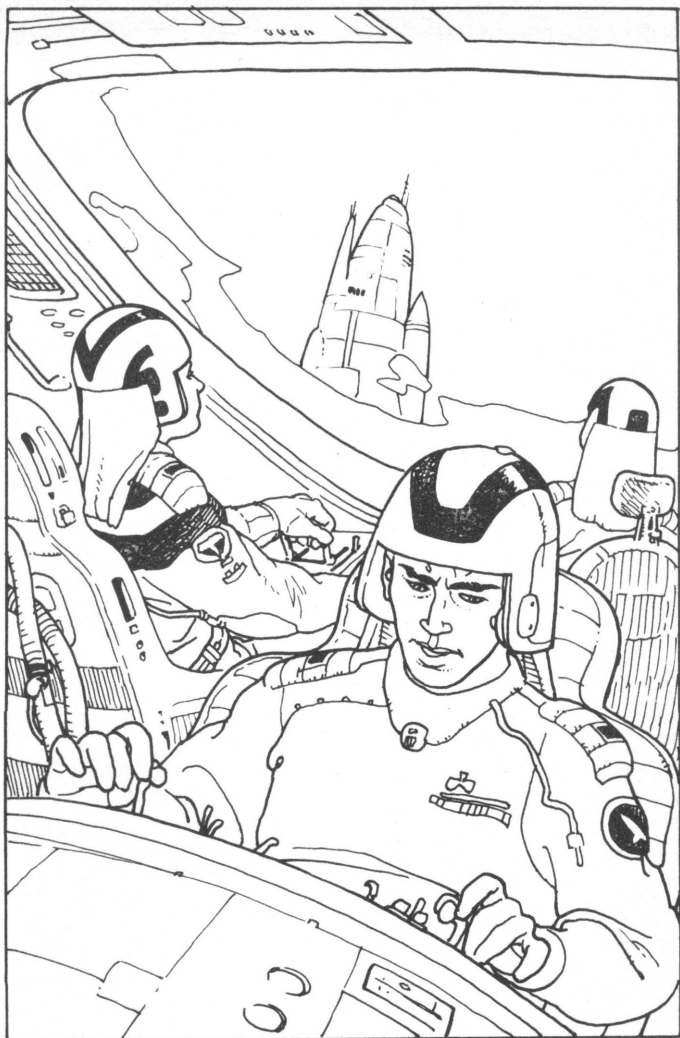
Il tuo discorso è talmente poco convincente che i mercanti appaiono stupiti, piú che arrabbiati. Un omone grosso e calvo si alza allora dall'estrema destra del tavolo a ferro di cavallo, e davanti all'attenta assemblea pronuncia la risposta ufficiale del pianeta Haven alle pretese di controllo da parte della Fondazione.

— Siamo stufi di un governo imbelle, immerso nella contemplazione del suo passato di grandezza. La Fondazione ora siamo noi, popoli liberi della Galassia, uniti dal destino segnatoci dal grande Hari Seldon. Sono passati ormai quasi cinquecento anni. Sarà da qui che partirà la scintilla che avvierà la fase finale, di nascita del nuovo Impero Galattico.

Non hai bisogno di chiedere quale risposta devi portare al Sindaco di Terminus, che si lamenta per le tasse non pagate alla Fondazione: — Che venga a prendersi i suoi maledetti soldi, se ne ha il coraggio, quel vigliacco che vi governa! — conclude l'omone calvo con furore.

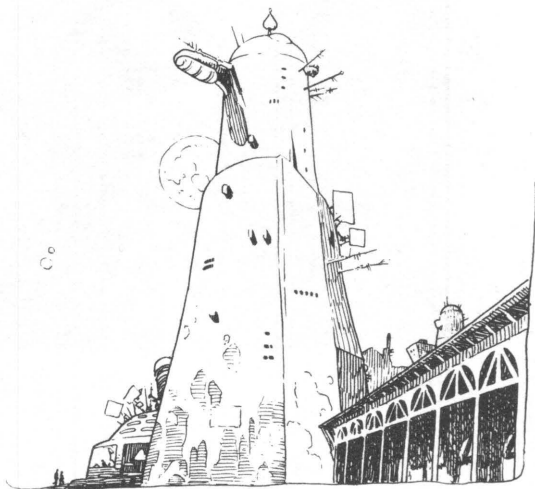
La discussione è finita, ritorna alla tua astronave che troverai alla nota **135** e preparati alla partenza.

306

La veemenza del tuo attacco è stata tale che li hai

La discussione è finita, ritorna alla tua astronave... e preparati alla partenza. (305)

colti di sorpresa. Hai disarmato un Eunuco Bianco e ti sei aperto la strada a colpi di bastone, proseguendo verso l'interno del Palazzo.

Ora devi sbrigarti: hai un vantaggio di pochi secondi sui tuoi inseguitori e sei sbucato in un minuscolo cortiletto, praticamente all'ombra della grande Torre di Giustizia.

Oltre l'alto portale a nord da cui sei venuto, che non ti pare saggio prendere in considerazione, ci sono due alternative di fuga: una porta subito alla tua destra e una porticina in fondo al cortiletto, sempre sul lato destro. Se scegli la prima recati alla nota **238**, altrimenti vai alla nota **188**.

307

Vedi una strana concitazione della folla intorno alla Grande Porta del Palazzo Imperiale. Anche il nostromo te la fa notare.

— Può darsi che l'incidente sia del tutto fortuito e che non ci siano agenti sulle nostre tracce. Però è meglio essere preparati al peggio. Disperdiamoci.

— Non venite con me? — gli chiedi stupito.

— No, vi aspetterò sulla piazza, per ricondurvi alla nave quando tornerete. In fondo, è la vostra missione, comandante, non la mia. In bocca al lupo!

Il nostromo si è espresso come se a lui competesse dare gli ordini e non riceverli. Hai sospirato a questa idea. Sí, incominci a sospettare... Non fai in tempo a finire il pensiero che alzi lo sguardo. In piedi di fronte a te c'è un giovanotto che ti fissa con un'espressione sprezzante e divertita. Accanto allo sconosciuto c'è un secondo tipo, un po' piú giovane, forse. Entrambi sono massicci e robusti.

Se possiedi ACCORTEZZA oppure DIPLOMAZIA riesci a evitarli alla nota **121**, altrimenti devi recarti alla nota **147**.

308

Sei uscito dalla Mostra di Olofilm. Passando improvvisamente dal buio alla luce del sole, che ha fatto nel frattempo capolino tra le nubi, resti per un attimo accecato. Riapri gli occhi e osservi che il Cortile Medio è ora animato da una folla di persone.

In mezzo a tutta questa confusione non ti viene in mente nulla di meglio che ritornartene alla nota **265**.

309

Stai per dare il comando di partenza, quando una serie di pensieri assillanti ti tornano alla mente. Se è vero che mancano pochi mesi a una Crisi Seldon, questa non scoppierà certamente per causa delle tasse non pagate su Haven. Il protagonista sarà l'Impero, quell'Impero sconfitto ma non piegato dallo scontro con il generale Bel Riose.

Se possiedi ACCORTEZZA leggi la nota **257**, in caso contrario prosegui alla nota **129**.

310

Se hai PREPARAZIONE oppure piú di cinque Punti Seldon prosegui alla nota **34**, in caso contrario prosegui alla nota numero **132**.

311

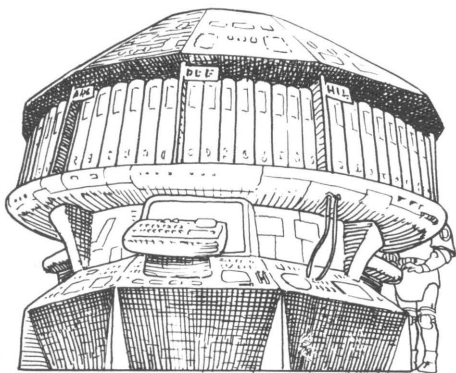
Lo spettacolo che vedi dall'oblò è cosí affascinante che ti strappa dai tuoi pensieri.

Al centro di una costellazione enorme, formata da piú di diecimila astri, ruota l'immenso pianeta imperiale, Trantor. Ma è piú di un pianeta: è il cuore pulsante di un Impero di venti milioni di sistemi stellari. Un Impero in decadenza, è vero, ma che ha ancora un potere immenso.

Da millenni, ormai, Trantor ha una sola funzione: l'amministrazione; un solo scopo: il governo; un solo prodotto: la legge.

In quel mondo non esiste essere vivente all'infuori dell'uomo, dei suoi animali domestici e dei suoi pa-

rassiti. Non esiste un filo d'erba, né una zolla di terreno che non sia ricoperta di cemento o di ferro, all'infuori delle centomila miglia quadrate di giardini attorno al Palazzo Imperiale. Non esiste ruscello, sempre all'infuori dei giardini imperiali, che non sia stato incanalato e convogliato nelle gigantesche cisterne sotterranee che forniscono acqua alla popolazione del pianeta.

Se hai CURIOSITÀ, un altro particolare ancora piú appariscente ti colpisce alla nota **47**; in caso contrario prosegui alla nota numero **153**.

312

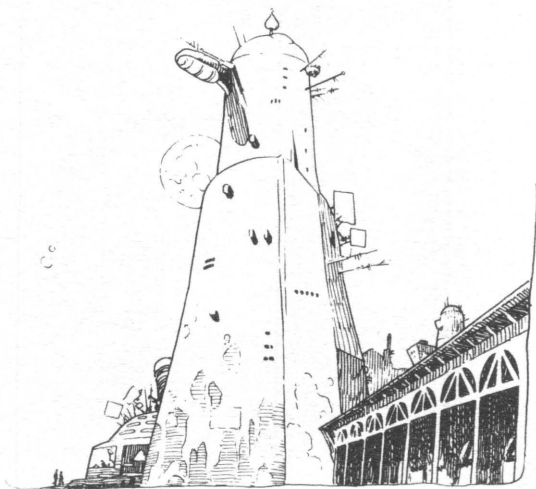
Un ragazzo e una ragazza, seduti a un tavolino di consultazione non molto lontano da dove ti trovi in questo momento, stanno discutendo animatamente.

— Se ti dico che ci sono passato! Devi credermi, Dors, ho messo il naso nel Cortile Piccolo!

— Ti ripeto che non ci credo, Herp. Solo chi sa la parola d'ordine può passare.

— Ma sono riuscito a scoprirla! Credimi! — insiste lui. — È un quesito di logica, non di aritmetica come può sembrare.

— Lascia perdere, tanto non riesci a convincermi. E poi non ha nemmeno importanza, sai. Piuttosto, hai sentito che alcune decine di bacheche di vecchi librifilm ormai non piú visionabili sono stati macerati ieri? Guarda! — La ragazza accenna al muro alla sua sinistra. — Hanno già riempito di nuovo le bacheche con olodischi piú attuali.

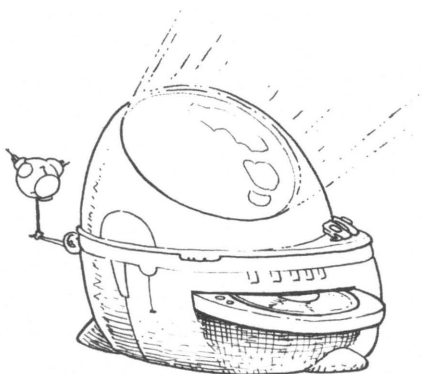
Il giovane si sporge a guardare incredulo alla nota numero **166**.

313

La tua esclamazione di meraviglia non passa in vata a Lord Brady. La tua prontezza di spirito ti p mette però di recuperare. — Non me l'aveva confessato, signore. Non sapevo nemmeno io, che lo devo preparare per l'incontro con lo Spirito Galattico, che quest'uomo è vicino all'eresia di quei miscredenti.

Le tue parole, ma soprattutto il tono convincente

con cui sei riuscito a pronunciarle, calmano per un momento i sospetti di Lord Brady. Guadagna per questo un punto della tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se ti ritrovi con sei o piú punti leggi la nota **76** e ritorna poi qui.

Ti rendi conto però che è meglio filare dalla torre. Chini il capo ed esci dalla cella, affrettandoti a scendere la scala a chiocciola.

Mentre rimugini sull'interrogatorio del prigioniero, riguadagni il Cortile Grande alla nota **287**.

314

A differenza delle tradizionali pellicole cinematografiche, dei librofilm o delle videocassette, le memorie ottiche offrono l'accesso diretto, oltre a quello sequenziale: in termini meno tecnici, ciò consente il vantaggio di accedere senza tempi d'attesa a qualsiasi fotogramma del film. Il videolettore, inoltre, può essere accoppiato con un computer: è possibile in questo modo costruire una base di dati riguardante uno o piú film.

L'accesso in tempo reale da parte del computer a

questa base di dati permette di selezionare e portare sullo schermo in tempo reale i singoli elementi del film - fotogrammi, scene, sequenze - che possono interessare lo spettatore. In questo modo è possibile muoversi all'interno del film seguendo percorsi ipertestuali che lo attraversano in tutte le direzioni, secondo diversi criteri di organizzazione. Come in un videogioco, è possibile perfino cambiare la conclusione di un filmato, se sono a disposizione diverse alternative.

Continua nella visita della mostra alla nota **144**.

315

Se hai SPREGIUDICATEZZA oppure SUCCESSO leggi la nota **63**, in caso contrario prosegui alla nota numero **279**.

316

Non hai che da alzare gli occhi e guardarlo: davanti a te c'è il blocco di platino piú prezioso della Galassia che nessun numero di uomini, per quanto grande, potrebbe mai sollevare.

Continua la lettura alla nota **112**.

317

È la prima volta che giungi da queste parti, al centro della Galassia, e fai fatica a dominare l'emozione che stai provando.

Se hai CURIOSITÀ vai alla nota **187**, in caso contrario prosegui alla nota numero **139**.

318

Di fronte all'ispettore della Guardia del Palazzo re-

sponsabile della sicurezza, il direttore della mostra denuncia il furto dell'orologio che segnava l'ora di Terminus.

L'ispettore trae un profondo sospiro e chiede che gli siano portate le immagini olografiche riprese da telecamere nascoste nell'ondulato, alto soffitto della mostra.

Dopo un'attenta indagine, mentre voi tre sospettati siete naturalmente sui carboni accesi, l'ispettore dà pubblica lettura delle risultanze delle sue indagini.

1: voi tre siete i soli ad essere stati sorpresi in quell'angolo della mostra nel periodo in cui è stato commesso il furto;

2: se tu sei colpevole, devi aver avuto soltanto un complice;

3: se l'uomo col turbante è innocente, allora lo è anche la donna;

4: se i colpevoli sono due, allora tu sei certamente uno di essi;

5: se la donna è innocente, allora lo è anche l'uomo col turbante.

Una pausa di silenzio gelido scende dopo le ultime parole dell'ispettore. È il momento buono per dire qualcosa: prosegui alla nota scritta tra parentesi a seconda di quello che intendi dire.

Incolpi l'uomo col turbante **(268)**, la donna col peplo di keflar **(98)**, entrambi **(136)**, te stesso **(26)**, oppure protesti l'innocenza di tutti e tre **(82)**?

319

Mentre stai ritornando attraverso il giardino del Cortile Grande ti imbatti in un gruppetto di donne. Dall'aria e dalla pronuncia strascicata ti sembrano inservienti del Palazzo; non ti degnano di uno sguardo.

Ti avvicini a loro il piú possibile, con fare noncurante, per ascoltare quello che si dicono: potresti venire a sapere qualcosa di interessante.

— ... ma è meglio essere soli durante queste crisi strazianti — sta dicendo una — piuttosto che dover sopportare l'adulazione dei cortigiani, la loro simpatia interessata, la loro stupida e condiscendente vanità.

— Sí — conviene l'altra. — Meglio rimaner soli che osservare quelle stupide maschere dietro le quali si possono scorgere le speculazioni tortuose sulle possibilità di un'eventuale morte e le fortune derivanti dalla conseguente successione.

— È cosí angustiato — prosegue la terza — perché i suoi pensieri lo tormentano. Ci sono i suoi tre figli: tre giovani forti, promettenti e virtuosi...

— ... che stanno già affilando le armi, pronti a sbranarsi per la successione — conclude la prima inserviente.

Sei stato fortunato a imbatterti in queste donne, che evidentemente hanno accesso al letto di Cleon: sposta subito un *segnadoti*, come spiegato alla nota numero **206**.

Se vuoi continuare ad ascoltare, seguile attraverso il giardino alla nota **235**, altrimenti lasciale e ritorna al centro del Cortile Grande alla nota **287**.

320

Ti aspetti di doverti sorbire anche in questa saletta una conferenza barbosa, che infatti puntualmente comincia e tratta dei piú recenti progressi nel campo degli studi cibernetici. La tua attenzione è attratta da un giornalista, che smette di prendere appunti sul suo taccuino, si alza ed esce.

Incuriosito, lo segui alla nota **250**.

321

Francamente, hai fatto male a cercare di aprire questa porta. Il color rosso rubino infatti non era ottenuto con sostanze naturali, ma con un muro di energia emanata da una potentissima sorgente laser all'elio-neon a 6328 ångstrom. La tua mano viene semplicemente disintegrata nel momento in cui sfiori il battente.

Se riapri subito il libro dall'inizio e ricominci, ti risparmierai le atroci sofferenze che questa cruenta fine della tua avventura comporta.

322

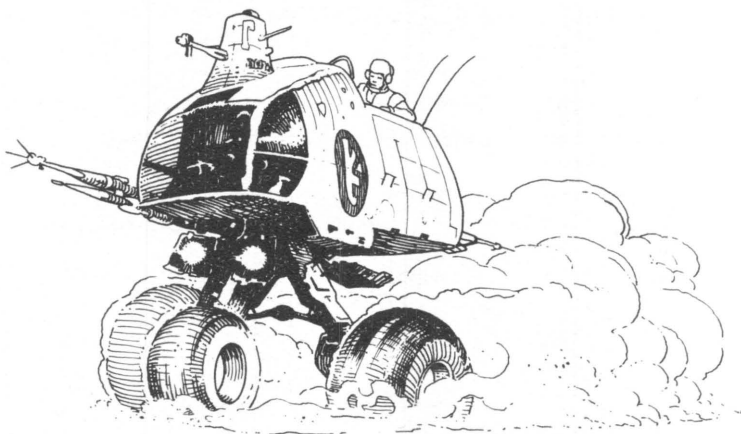
La tua accusa, confortata da altre prove raccolte nel frattempo, convince la Guardia del Palazzo e ti scagiona completamente dall'accusa di omicidio. Sposta subito un *segnadoti* come descritto alla nota **206**.

La ricostruzione completa dell'episodio viene fatta alla nota numero **294**.

323

— In bocca al lupo! — ti grida il noleggiatore della motojeep con aria furba. Sta contando il mazzo di biglietti da cento crediti che gli hai dato: non avrebbe potuto ricavare di piú vendendo la motojeep. All'improvviso ha un attimo di ripensamento, e mentre il nostromo sta prendendo posto al volante accanto a te, in posizione di navigatore, si avvicina ancora per dire: — Se volete un consiglio, per altri cento crediti vi cedo due taniche di benzina e una carta del luogo aggiornata. Sapete, Trantor non è piú quello di una volta: del grande Cleon I, questo Imperatore porta solo il nome!

Un brivido ti scuote: Cleon I era Imperatore quando il grande Hari Seldon diede inizio ai suoi primi studi di psicostoria su Trantor!

Se decidi di accettare, recati alla nota **239**; in caso contrario prosegui alla nota numero **99**.

324

Ti avvicini distrattamente a un angolo della mostra, dove sono riportate le ore della Periferia Galattica. I nomi dei pianeti ti suonano familiari: Siwenna, Locris, Whassalian, Pleuma... c'è perfino Anacreon, il pianeta piú vicino a Terminus!

Terminus però non compare. "Meglio cosí" pensi, ma ti capita di notare una bacheca vuota, col velluto rosso segnato come se avesse ospitato a lungo qualcosa, un orologio presumibilmente, adesso spostato in altro luogo.

Ti renderai conto di che cosa è successo recandoti alla nota numero **22**.

325

Ti guardano con troppa insistenza, la situazione è ormai difficilmente sostenibile. Inoltre stare fermo vicino al muro del Cortile Medio è sicuramente il sistema migliore per attirare l'attenzione. Per non farsi notare, bisognava forse semplicemente assumere un'aria di innocente normalità e muoversi indaffarati verso una qualche meta. Ormai però è troppo tardi per pensarci.

"Ma che cos'è la normalità?" ti viene da pensare proprio in questo momento. Ti senti assai a disagio nei tuoi abiti. Non ci sono tasche, quindi non sai dove infilare le mani. Le due borse che penzolano sui fianchi dalla cintura ti infastidiscono sbattendoti sulle gambe se cerchi di allungare il passo.

Provi a guardare verso l'imponente edificio al centro del cortile. Vedi passare alcune giovani donne. Non hanno borse appese al corpo, però portano delle specie di piccole scatole, che di tanto in tanto fissano a un'anca mediante un congegno che non riesci a vedere, probabilmente pseudomagnetico. Gli abiti delle donne non sono particolarmente rivelatori, ti rammarichi, le scollature sono inesistenti, anche se alcuni vestiti sembrano tagliati in maniera tale da far risaltare le curve.

Il capo delle guardie si schiarisce la gola e si rivolge a te alla nota **43**.

326

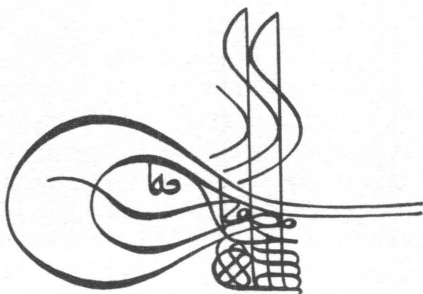
Sei entrato nella Loggia del Trono, il piú imponente degli edifici che sorgono nel Cortile Medio, nel punto segnato con una **U** sulla mappa del Palazzo.

L'Imperatore non c'è, ma i cortigiani del suo seguito stanno provando la sfilata del pomeriggio.

Nella Loggia del Trono è in uso un cerimoniale complicato per la precedenza nelle sfilate e nelle processioni che fanno da cornice al passaggio dell'Imperatore. Ci sono toghe di piú colori e gli accostamenti concessi sono soltanto quelli che in quel momento sono graditi all'Imperatore.

Se già conosci questo meccanismo procedi subito alla nota **126**; altrimenti leggi la nota **72** e ritorna poi a questo punto.

327

Sei proprio sicuro di questo risultato? Se sí, vai a leggere la nota numero **197**, in caso contrario prosegui alla nota numero **119**.

328

Il *tapis roulant* ti ha portato ormai all'uscita dei padiglioni della Sala del Tesoro Imperiale, dalla parte sud, prospiciente il Dormitorio dei Cortigiani.

Se non l'hai ancora visitato, questa è l'occasione buona: recati quindi alla nota **290**; altrimenti ritorna nel Cortile Medio alla nota **265**.

329

— Eccellenza, è vero. Eppure solo Seldon conosce la sua scienza — rispondi. — Noi abbiamo soltanto una cieca fiducia. Nelle prime tre crisi, come ho studiato accuratamente, la Fondazione era guidata da capi che previdero la natura delle crisi e presero misure conseguenti. Altrimenti... chi può dire come sarebbe finita?

Aumenta di un punto la *Riserva di doti* sul *Diario personale* per la tua risposta: se ne hai sei o piú, leggi la nota **76** e torna poi a questo punto.

— Sí, tenente — ribatte il Sindaco — ma vi siete dimenticato della quarta crisi. Sapete bene che a quel tempo non possedevamo dei capi degni di tale nome, eppure siamo riusciti a battere il piú intelligente dei nostri nemici, la piú forte delle flotte, la piú tenace delle armate. Abbiamo vinto per necessità storiche contro il generale Bel Riose e abbiamo anche sovvertito la dinastia dei Principi Mercanti e le faide tra la Corporazione dei Mercanti e l'Associazione dei Mercanti Indipendenti, ritornando all'organizzazione politica che ha avuto successo fin dagli albori della nostra storia.

È chiaro che sta alludendo alla propria posizione di Sindaco, di cui va molto fiero. Sei costretto ad assentire vistosamente con il capo.

Prosegui alla nota **51**.

330

Sei riuscito a introdurti nel Cortile Basso. Rasentando il muro proprio sotto il Tempio della Scienza, svicoli fin sotto il Palazzo delle Investiture, che sorge massiccio a est rispetto a dove ti trovi adesso.

Ti guardi in giro e scopri, mentre il cuore ti batte forte in petto, una fortuna insperata: due porticine

che sembrano permetterti di uscire dalla gabbia di matti del Palazzo Imperiale.

L'emozione in questo momento è fortissima: vedi finalmente una via d'uscita! Se hai FORZA e SALUTE recati alla nota **274**, in caso contrario prosegui alla nota numero **226**.

331

Ti arrampichi a tentoni insieme al nostromo nel buio piú scuro della notte di uno dei piú freddi pianeti ai confini della Galassia. Tremi per il freddo tagliente, nonostante la folta pelliccia di yak che hai indossato sopra la tuta climatizzata.

Il freddo ti penetra nelle ossa: il nostromo si accorge che rallenti e intuisce quello che sta succedendo. Ti prende sotto braccio e ti spinge a correre verso una strada liscia che conduce a delle luci distanti.

A metà strada incontrate due guardie, che dopo aver scambiato poche parole con voi, decidono di scortarvi fino alle luci in lontananza.

Il vento e il freddo scompaiono non appena i portali di roccia si aprono al segnale delle due guardie e si richiudono poi dietro le vostre spalle.

L'interno è caldo, le pareti emanano una forte luce bianca e l'aria è piena di un brusio confuso. Alcuni uomini sollevano il capo dalle scrivanie, e il nostromo esibisce i vostri documenti.

Dopo averli esaminati brevemente, le guardie fanno segno di proseguire, e il nostromo sussurra al tuo orecchio: — Mi sa che si aspettavano una visita come questa. Qualcuno deve averli avvertiti. Bisogna stare in guardia.

Se prosegui inoltrandoti lungo il corridoio scavato nella roccia - che porta alla caverna dove sorge Gleifar City, la capitale di questo piccolo mondo -

leggi la nota numero **87**, in caso contrario prosegui alla nota numero **223**.

332

Purtroppo la risposta è sbagliata: devi diminuire di un punto la tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se questo valore è finito sotto zero, leggi subito la nota **230** e ritorna poi qui.

Il matematico ti spiega la risposta giusta alla nota numero **244**.

333

— Sentite, mi sapreste indicare una via d'uscita da questo posto? — chiedi all'uomo, allungando una banconota da venti crediti.

Ti guarda stupito, si gratta la testa, poi si decide a prendere il denaro, con un sommesso fischio di ammirazione.

— Ma non eravate qui a cercar lavoro... — mormora, non riuscendo a capacitarsi. Poi, improvvisamente deciso, ti indica una porticina in fondo al cortile, seminascosta da una gigantesca carrozza posteggiata. Da solo non l'avresti certamente notata, tanto è defilata.

— Vedete quella porticina in fondo al cortile, proprio dal lato opposto a dove siete entrato? È l'unica breccia in tutto il sistema di mura del Palazzo, ve lo dico io. Mi serve per venire qui a lavorare. C'è una sola altra uscita, ma attraversa l'Harem dell'Imperatore e i suoi Eunuchi Bianchi non sarebbero tanto clementi con un uomo che si trovasse a passare da quelle parti.

Ringrazi l'uomo e ti rechi a grandi passi alla nota numero **237**.

334

Il tuo imbarazzo di fronte al problema suscita l'ilarità della bella fanciulla e la derisione di tutti i giovani matematici radunati al terzo piano della Biblioteca.

Perdi per questo motivo ben tre punti della tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*: se tale valore dovesse essere finito sotto zero, leggi subito la nota **230** e ritorna poi qui.

Prosegui ora alla nota **108**.

335

Il fatto di aver preso questa decisione, in aperta violazione degli ordini del Sindaco, ti vale un punto in piú nella *Riserva di doti* sul *Diario personale*.

Se ora hai CORAGGIO e SPREGIUDICATEZZA lanci la tua nave sulla lunga rotta che porta verso Trantor alla nota **131**; in caso contrario non te la senti e prosegui alla nota numero **245**.

336

Sei uscito dalle aulette del secondo piano della Biblioteca Nuova convinto che ormai sia ora di scendere di nuovo nel Cortile Medio. Mentre esci, senti suonare la sirena che indica la chiusura della Biblioteca: ségnalo tra le *Annotazioni*, perché potrà esserti utile nel seguito.

Recati poi alla nota **265**.

337

La risposta purtroppo è sbagliata: sottrai un punto dalla tua *Riserva di doti* sul *Diario personale*; se

questo valore è finito sotto zero, leggi la nota **230** prima di proseguire alla nota **25**.

338

— I mondi e le persone continueranno, presumo — ribatte lo studioso.

— Non sentite il bisogno intenso di esaminare ed esplorare le circostanze possibili in cui continueranno a esistere? — chiede l'altro.

— Si può supporre che continueranno a esistere piú o meno come ora.

— Si può supporre, è vero. Ma non sarebbe possibile saperlo con la tecnica predittiva di cui parlate?

— Io la chiamo storia di massa... Sí, in teoria si potrebbe.

— E non avvertite l'esigenza di tradurre questa teoria in pratica?

— Mi piacerebbe, Segretario, però dal desiderio non nasce automaticamente la capacità. Ho detto all'Imperatore che è impossibile. Altri ci hanno provato prima di me. Un certo Hari Seldon, quattro o cinque secoli fa, al tempo del grande Cleon I, iniziò uno studio consimile, ma poi se ne persero completamente le tracce... — le voci si allontanano, i due uomini stanno evidentemente scendendo le scale.

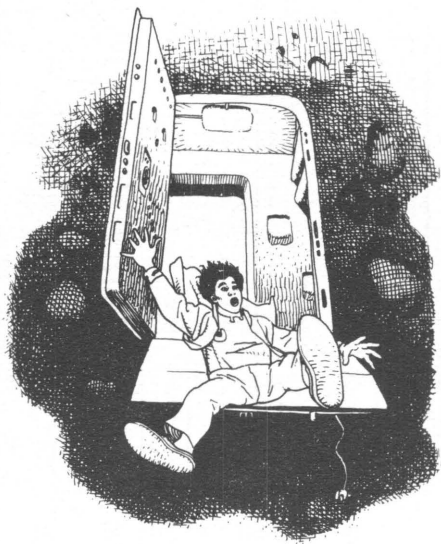
L'impressione che produce su di te questo dialogo captato per caso è fortissima: qualcuno sta pensando di ripercorrere ora su Trantor gli studi psicostorici di Hari Seldon! Sposta subito un tuo *segnadoti*, come descritto alla nota **206**.

Procedi ora alla nota **36**.

339

La porta si spalanca di colpo, il terreno si inclina

sotto i tuoi piedi, scivoli in avanti e cadi nel vuoto. La tua fine è orrenda. Mentre precipiti lungo un pozzo oscuro, in fondo al quale ti aspetta un branco di alligatori affamati, l'unica consolazione è che fai appena in tempo a venire a conoscenza della soluzione dell'enigma, leggendo la nota **271** e ritornando poi a questo punto.

Purtroppo la tua avventura finisce qui: dovrai ricominciarla dall'inizio se intendi superare le mura del Palazzo Imperiale.

340

Ti piacerebbe visitare la residenza del Dignitario del Tesoro, ma ti rendi subito conto che non è il caso di sfidare il destino: non avresti nessun buon motivo

per presentarti alla sua porta, né potresti produrre il tuo passaporto della Fondazione.

Puoi decidere perciò che è meglio passare subito nella Sala del Tesoro Imperiale alla nota numero **66**, oppure, se lo preferisci, recarti nell'attiguo padiglione dov'è sistemata la Raccolta di Orologi soprannominata "L'ora della Galassia": leggi in quest'ultimo caso la nota numero **102**.

341

C'è un lungo silenzio. La luce in questo momento è fioca. Ti chiedi come mai i trantoriani non la spengano mai del tutto, nemmeno di notte. Poi ricordi di non aver mai visto un'area pubblica completamente buia su Trantor. Probabilmente è un'abitudine, in una società ricca di energia. Certamente sulla Fondazione l'energia non viene sprecata in questo modo: il ricordo dei primi duri anni di colonizzazione si è fissato in maniera indelebile nelle abitudini della popolazione.

Strano, però, che un mondo con quaranta miliardi di abitanti come Trantor sia ricco di energia. Eppure lo è, grazie al calore interno del pianeta da sfruttare, per non parlare poi dell'energia solare e delle centrali nucleari a fusione parcheggiate su orbite esterne, nello spazio.

Già, ora che ci pensi, nell'Impero non c'è un solo pianeta che non sia ricco a livello energetico. Dev'essere stato il costante sforzo della politica di espansione imperiale degli anni d'oro a portare l'energia su tutti i mondi. Chissà se un tempo, in epoca preimperiale, la tecnologia è mai stata cosí primitiva da costringere la gente a vivere in ristrettezze energetiche?

Meditando fra te queste considerazioni, raggiungi la nota numero **77**.

342

— Il direttore della mostra è incriminato per simulazione di furto — proclama l'ispettore della Guardia del Palazzo con tono che non ammette repliche. — Le condizioni accertate dalle registrazioni olovisive sono infatti contraddittorie e rendono impossibile che il furto si sia verificato.

L'ispettore fa per voltarsi, mentre l'uomo e la donna si gettano ai suoi piedi per ringraziarlo. Resti indeciso se farlo anche tu, ma ormai non c'è piú tempo per decidere: l'ispettore se n'è già andato con passo marziale.

Rifletti su tutta questa vicenda alla nota **236**.

343

Se non ti spaventa calarti nei panni di un giovane e avventuroso mercante impegnato a commerciare nei Domini Esterni, potrai imparare tutti i trucchi del mestiere leggendo il terzo *Galactic Foundation Game*, intitolato *L'ascesa dei mercanti*.

Questo libro, che è il piú complesso della serie, vale tre Punti Seldon e ti permetterà di gestire l'attività di mercante in tutti i dettagli: acquisto della nave spaziale, scelta della destinazione e del carico, contabilizzazione delle vendite sul registro delle missioni e cosí via.

Se vuoi notizie su qualche altra avventura, ritorna alla nota che hai letto prima di questa, in caso contrario recati alla nota **207**.

344

— Disponetevi con le toghe di color rosso, giallo, rosso e verde rispettivamente — rispondi ai cortigiani.

Grande è la loro ammirazione per la tua limpida soluzione del problema. Sposta subito un *segnadoti*, come descritto alla nota **206**.

Mentre commentano a bassa voce il suggerimento che hai dato, puoi defilarti verso la nota **28**.

345

Guardi il vecchio consigliere, e rispondi con poche parole, ancora meravigliato per la visita inattesa. — Secondo me, dovremmo essere vicini a un'altra Crisi Seldon. Altrimenti vorrà dire che il Progetto è già fallito completamente. Sarebbe proprio un disastro!

— Ehm... — mormora come fra sé il vecchio — che razza di maniera di parlare di Seldon! — Poi prosegue ad alta voce, inumidendosi le labbra con la lingua: — Davvero? Perché la pensi in questo modo? Da giovane sono stato anch'io lontano dalla Fondazione e a quei tempi anch'io la pensavo cosí. Dimmi: perché hai di queste idee?

— Ebbene — rispondi contraendo le dita dei piedi all'interno delle scarpe — mi pare che l'essenza di tutto il Progetto Seldon sia creare un mondo migliore di quello dell'Impero Galattico decaduto. Cinque secoli fa, quando Seldon creò la Fondazione, e sempre che la storia sia vera, l'Impero si stava disintegrando per tre ragioni fondamentali: l'inerzia, il dispotismo, la cattiva distribuzione dei beni nell'universo.

Il vecchio annuisce compiaciuto. Prosegui orgoglioso nel tuo discorso alla nota **249**.

346

Tutto questo dialogo ti torna alla mente mentre pensi a cosa rispondere al vecchio consigliere.

Leggi ora la nota **13**, dopo aver farfugliato qualcosa di poco convincente; a meno che tu non abbia almeno due Punti Seldon, nel qual caso dai una risposta soddisfacente e puoi ritornare al colloquio con il vecchio alla nota **249**.

347

Wye (*pronuncia* u-à-i) è un settore della città-mondo di Trantor. Negli ultimi secoli dell'Impero Galattico, Wye è diventato la parte piú forte e stabile del pianeta. I suoi governanti, sotto il nome di Sindaci, aspirano da tempo al trono imperiale, giustificando questo fatto con la loro discendenza da Imperatori del passato.

Sotto Carpax IV, Wye fu militarizzato poiché, come sostennero in seguito le autorità imperiali, si accingeva a effettuare un colpo di stato a livello planetario. Ora anche l'eco di queste vicende si è spenta, ma Wye resta una pedina importante nello schieramento politico di Trantor.

Sbarcato sul pianeta, incontri un custode dello spazioporto che ti accoglie nel silenzio dell'hangar parlando con il linguaggio caratteristico del Settore Centrale della Galassia, pieno di frasi elaborate e pompose, alla nota **165**.

348

Vedi transitare un cortigiano in toga rossa dal passo deciso.

— Dodici? — lo interroga la sentinella con voce stentorea.

— Sei! — risponde senza esitazioni il cortigiano e passa avanti.

Arriva un ufficiale della Guardia del Palazzo, ma

deve sottoporsi anche lui al controllo della parola d'ordine. La sentinella lo ferma con un: — Dieci? — e ottiene una risposta decisa: — Cinque!

C'è evidentemente molto traffico in questo passaggio. Si avvicina ora il Segretario Privato dell'Imperatore, lo riconosci facilmente dal suo profilo inconfondibile, ma nemmeno lui viene esentato dalla cerimonia.

La sentinella lo ferma con: — Otto?

— Quattro! — Dopo questa risposta passa anche lui nell'ala nord del Palazzo.

Credi di aver capito bene il meccanismo e stai per uscire allo scoperto. Te la senti di affrontare la sentinella, anche se i cartelli sono assai minacciosi e promettono la disintegrazione immediata per chi non conosce la parola d'ordine?

Se vuoi muoverti adesso leggi la nota **284**; se preferisci temporeggiare ancora un momento recati alla nota numero **124**; se pensi invece che sia meglio fare dietrofront e passeggiare come un turista sfaccendato nel Cortile Medio, ritorna alla nota **265**.

349

Ti senti cosí male che ti accasci improvvisamente al suolo, sotto gli sguardi stupiti dell'equipaggio, che non osa muoversi per portarti aiuto. Nella sala di comando dell'astronave aleggia un silenzio di morte.

La tua tempra non ha retto, devi considerare conclusa qui la tua avventura e, se te la senti, ricominciarla da capo.

350

«Neotrantor... Il piú piccolo pianeta di Delicass, ri-

battezzato con questo nome dopo il "Grande Sacco", diventò per mezzo secolo la sede dell'ultima dinastia del Primo Impero. Fu l'ombra di un mondo e l'ombra di un Impero ed ebbe importanza solo da un punto di vista legalitario.

Sotto il primo Imperatore della dinastia neotrantoriana tramontò definitivamente la volontà dell'Impero di tener testa all'ascesa della Fondazione.»

Enciclopedia Galattica
CXVI edizione, Terminus, 1020 E.F.

Il pianeta era chiamato Neotrantor. Nient'altro, oltre al nome, poteva anche lontanamente ricordare l'antico grande mondo. A due parsec di distanza, il vecchio sole di Trantor ancora illuminava l'antica capitale della Galassia che continuava a ruotare in silenzio nella sua eterna orbita.

La vecchia Trantor era abitata da uomini: un centinaio di milioni, forse, dove solo cinquant'anni prima vivevano quaranta miliardi di esseri umani. Il colossale mondo coperto di metallo era ormai completamente in rovina. Gli scheletri delle innumerevoli torri contorti e vuoti; ancora adesso erano visibili i buchi e gli squarci aperti dal fuoco delle batterie, che raccontavano la storia del "Grande Sacco" di cinquant'anni prima, quando per cause inspiegate e inspiegabili una normale crisi di successione imperiale diventò la scintilla per la piú sanguinosa delle guerre civili, che letteralmente spazzò via la civiltà dal pianeta.

Era strano che un mondo che era stato il centro della Galassia per diecimila anni, dimora di legislatori e governanti e la cui potenza si estendeva per migliaia di parsec, potesse essere morto in un mese. Era strano che un mondo che era rimasto intatto durante millenni di lotte e rivoluzioni, rivolte di pa-

lazzo e assassinii di innumerevoli Imperatori, potesse essere travolto da una guerra civile senza rimedio. Qualcosa o qualcuno doveva aver acceso la miccia che aveva provocato l'esplosione inesorabile di quel mondo, come immancabilmente previsto dalle leggi della psicostoria.

Era strano: la Gloria della Galassia non era ormai altro che un ammasso di rottami. Sarebbero dovuti passare secoli prima che il gigantesco lavoro di cinquanta generazioni di esseri umani fosse messo fuori uso. Solo la decaduta capacità dell'uomo rendeva adesso inutilizzabili quelle rovine. I milioni rimasti dopo la morte di miliardi di esseri umani abbattevano le costruzioni metalliche mettendo a nudo la terra che non si riscaldava alla luce del sole ormai da migliaia di anni.

Circondati dai relitti meccanici dello sforzo umano, circondati dalle meraviglie industriali create dal genio dell'uomo, questi esseri ritornavano alla terra. Nelle colossali isole spartitraffico ora cresceva il grano e all'ombra delle torri pascolavano le pecore.

Ma Neotrantor esisteva: un oscuro pianeta soffocato dall'ombra del grande Trantor, assurto a capitale dopo che la famiglia imperiale fuggiasca, guidata dalla favorita di Cleon II, l'aveva eletto a sua residenza.

Era il simbolo vivente della decadenza imperiale. Venti mondi agricoli erano ciò che rimaneva di tutto l'Impero Galattico! Dagobert IX, che governava su venti mondi abitati da contadini ignoranti, era l'Imperatore della Galassia, Signore dell'Universo. Dagobert IX aveva venticinque anni quando si trasferí su Neotrantor con la madre. Nei suoi occhi e nella sua mente erano ancora vivi i ricordi della gloria e della potenza del Vecchio Impero e del labirinto del Palazzo Imperiale di suo padre, ormai distrutto per

sempre. Ma suo figlio, che un giorno sarebbe diventato Cleon III, era nato su Neotrantor e non avrebbe mai piú regnato sulla Galassia Unita.

Un Nuovo Impero stava nascendo ai suoi confini, su un oscuro pianeta di nome Terminus...

Complimenti! Sei giunto all'unica uscita di questo libro coerente in tutto e per tutto con i principi della psicostoria. Se vuoi misurare la tua abilità nel districarti in questa vicenda, leggi attentamente la Tabella di Autovalutazione Finale *riportata qui di seguito.*

TABELLA DI AUTOVALUTAZIONE FINALE

Se hai completato con successo la tua avventura alla nota numero **350** e vuoi valutare la bontà della strada che hai scelto per arrivare al traguardo, conta il numero delle doti diverse che possiedi in questo momento e somma ad esso un terzo dei punti di doti eventualmente nella *Riserva* (arrotonda all'intero inferiore se necessario).

La valutazione finale sulla tua conoscenza del mondo della Fondazione e sulla comprensione del Progetto Seldon è espressa nella tabella seguente, che riporta anche il numero di Punti Seldon che guadagni con la soluzione di questa sesta avventura e che ti saranno utili nella lettura degli ultimi due *Galactic Foundation Games*.

Punteggio	*Risultato*	*Punti Seldon*
9 o piú	Ti chiami per caso Isaac Asimov?	3
8	Potresti essere tu stesso uno scrittore di fantascienza	3
7	La psicostoria per te non ha segreti	3
6	Sei un appassionato di fantascienza	2
5	Hai raggiunto il traguardo seguendo un buon percorso	2
4	Te la sei cavata discretamente bene	2
3	Leggi di piú: sull'Impero Galattico sono stati scritti altri *Galactic Foundation Games*	1
2 o meno	Consolati con il fatto che sei arrivato in fondo!	1

1 ***L'ESODO SU TERMINUS***
(vale 2 Punti Seldon)

2 ***LA CONQUISTA DEI QUATTRO REGNI***
(vale 3 Punti Seldon)

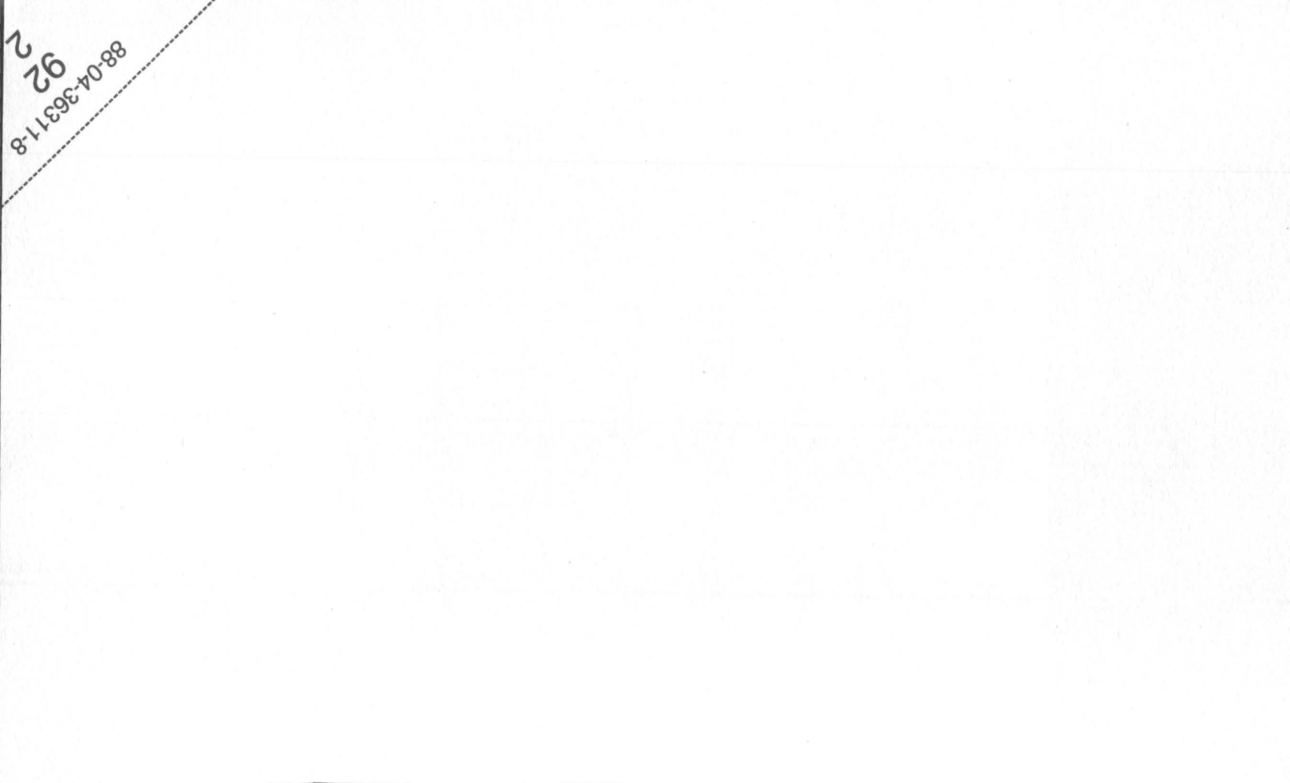
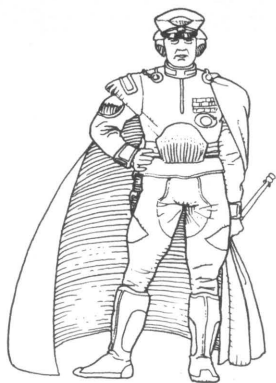
3 ***L'ASCESA DEI MERCANTI***
(vale 3 Punti Seldon)

4 ***LA REPUBBLICA DI KORELL***
(vale 2 Punti Seldon)

5 ***IL LEONE DELLA XX FLOTTA***
(vale 2 Punti Seldon)

6 ***LA SUCCESSIONE DI CLEON***
(vale 3 Punti Seldon)

7 ***LA MINACCIA DEL MUTANTE***
(vale 2 Punti Seldon)

8 ***LA SECONDA FONDAZIONE***
(vale 3 Punti Seldon)

Caro lettore,

ti è piaciuto questo libro?

I tuoi commenti sui *Galactic Foundation Games* sono assai importanti per noi.

Se avrai la cortesia di farceli conoscere, ti informeremo personalmente per lettera delle nostre nuove iniziative editoriali nell'ambito dei librigioco, e cercheremo di programmarli tenendo sempre piú conto dei tuoi gusti!

Ritaglia, compila e spedisci, per favore, il questionario pubblicato sul retro di questa pagina al seguente indirizzo:

Arnoldo Mondadori Editore
Redazione Librigioco

Via Arnoldo Mondadori, 15
37131 VERONA

Ti è piaciuto questo libro?
☐ poco ☐ abbastanza ☐ molto
Lo hai trovato difficile?
☐ troppo ☐ no, è giusto ☐ troppo poco
Ti sembra utile la soluzione in fondo al libro?
☐ no ☐ sí, abbastanza ☐ sí, molto

- -

Hai letto altri *Galactic Foundation Games*?
☐ no ☐ sí (da 1 a 3) ☐ sí (piú di 3)
Se sí, quali ti sono piaciuti di piú? ____________________

____

Se sí, come giudichi complessivamente la Serie?
☐ scarsa ☐ buona ☐ molto buona
Se non li hai letti tutti, pensi di leggerne ancora?
☐ no ☐ sí

- -

Conosci altri librogioco?
☐ no ☐ sí
Se sí, in questo ti sono mancati i dadi?
☐ no, è meglio senza ☐ sí
Se sí, in questo ti sono mancati i combattimenti?
☐ no, è meglio senza ☐ sí
Cosa conta di piú, secondo te, in un librogioco?
☐ l'ambientazione e la narrazione
☐ la precisione e la novità del meccanismo di gioco
☐ la varietà delle storie e dei percorsi
☐ le figure e l'aspetto grafico
☐ altro (specificare) ____________________

____

Su quali argomenti ti piacerebbe leggere nuovi librigioco?
☐ fantascienza ☐ avventure
☐ fantasy ☐ attualità
☐ narrativa ☐ storia
☐ altro (specificare) ____________________

____

- -

Altri commenti e suggerimenti:

____

____

____

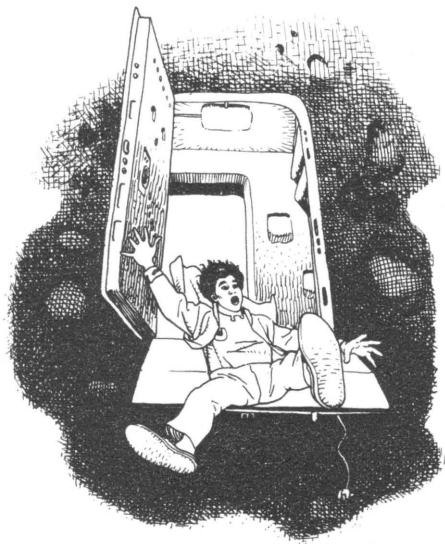
____

- -

Età, anni:
☐ fino a 10 ☐ da 10 a 14 ☐ da 15 a 20 ☐ piú di 20

- -

Cognome e nome ____________________
Indirizzo ____________________
CAP-Città-Provincia ____________________

Soluzione

La soluzione dell'avventura con l'indicazione del percorso da seguire è contenuta qui dentro.

In nome dello Spirito Galattico, non aprire queste pagine finché non avrai trovato la TUA soluzione, altrimenti...

Soluzione

Come giungere alla fine di questa avventura con il massimo del punteggio previsto? Ecco una soluzione che non presuppone un punteggio pregresso, ma richiede almeno di sapere cosa siano le Crisi Seldon: è il minimo di conoscenza dei precedenti volumi della serie richiesto per affrontare questa avventura.

Scegli innanzitutto, nella creazione del personaggio, le doti di CORAGGIO/SPREGIUDICATEZZA, sistemando l'unico *segnadoti* inizialmente a disposizione.

Ripercorri brevemente la storia della Fondazione (1, 133, 345, 249, 45, 13) prima che ti venga assegnata una missione su Kevan (95, 207, 329, 51, 105, 309), che però diserti dirigendoti senza perder tempo su Trantor (129, 335, 131): in questo momento ti guadagni un secondo *segnadoti*, che posizioni su FORTUNA/SALUTE e sposti immediatamente dopo su FORTUNA/RICCHEZZA avvicinandoti al pianeta (291, 317, 139, 277, 141).

Sbarchi direttamente nel Settore Imperiale (107, 177, 283, 69, 145), da dove raggiungi la piazza antistante il Palazzo di Cleon (295, 65): lí scambi il tuo vestito con una tunica munita di copricapo, modificando anche la dote di CORAGGIO in ACCORTEZZA (29, 263). Vieni poi a conoscere qualcosa che ti aiuterà a superare la Grande Porta *A* e a raggiungere cosí il centro del vasto giardino del Cortile Grande *B* (307, 121, 201, 163, 287).

Visiti dapprima la Torre di Giustizia *F*, guadagnando un terzo *segnadoti* piazzato su DIPLOMAZIA/SALUTE (23, 251), prima di tornare nel Cortile Grande (199, 15, 313, 287). Ti rechi poi all'Armeria Imperiale *E* (125, 75, 205, 287), prima di affrontare la prova della Porta della Felicità *C* che ti conduce nel Cortile Medio nel punto segnato con *J* (221, 59, 233, 159). Da qui ti dirigi verso il centro del cortile *K*, cambiando il *segnadoti* FORTUNA/RICCHEZZA in FORTUNA/PREPARAZIONE (279, 325, 43, 293, 265). Non riesci a visitare la Raccolta di Orologi *P* (102, 286, 265), ma affronti subito il Passaggio Stretto *Q* (2, 348, 124, 284, 24): la risposta «sette!» ti permette di raggiungere il Cortile Piccolo *AF* (70, 100).

Dopo una sosta al Ristorante *AE* (16, 122, 190, 100), ti dirigi verso il Chiosco di Kevan *AB*, dove vieni a scoprire i piani del Segretario Privato di Cleon (300, 208, 6, 186, 140, 100), guadagnando il quarto *segnadoti* che metti su FORZA/RICCHEZZA. Non c'è un istante da perdere: bisogna scappare fuori dal Palazzo passando dal Tempio della Scienza *AC*, scendendo nel cortile e imboccando la porta rossa (156, 44, 302, 262, 20, 330, 274, 60).

Scappando per il Cortile di Ammenetik il Grande *Y*, riesci a penetrare nella Biblioteca Vecchia *T*, e a ritornare nel Cortile Medio *K* (218, 168, 48, 36, 265). La via d'uscita passa dalla Mostra di Olofilm *L* (88, 144, 90), dove sposti un *segnadoti* da DIPLOMAZIA/SALUTE a CURIOSITÀ/SALUTE, nonché dalle Cucine di Corte *I*, fino a giungere di nuovo nel mezzo del Cortile Grande *B* (192, 54, 178, 30, 266, 150, 287).

Per uscire anche da quest'ultimo cortile, infili la Porta dell'Harem *G*, passando nel cortile delle Carrozze *H* e varcando da lí, attraverso una porticina segreta, le mura del Palazzo (195, 71, 227, 57, 203, 333, 237). Ritrovato il nostromo, vi precipitate dal Sindaco di Wye per fomentare la rivoluzione su Trantor (210, 176, 152). Da lí ritorni sulla Fondazione a raccogliere le ricompense del tuo eroismo e della tua tenacia (214, 170, 200, 350).

Concludi dunque la tua avventura con otto doti, cioè ACCORTEZZA/SPREGIUDICATEZZA, FORTUNA/PREPARAZIONE, CURIOSITÀ/SALUTE e FORZA/RICCHEZZA, nonché con tre punti nella *Riserva di doti*.

Riuscirai a introdurti nel Palazzo Imperiale di Trantor, il pianeta dalle cupole gigantesche, capitale dell'Impero che spazia su migliaia di mondi abitati, per approfittare della lotta per la successione a Cleon II onde trarre vantaggi per la Fondazione?

Una buona dose di fiuto e una matita sono tutto ciò che ti serve per vivere un'avventura appassionante in cui il protagonista sei tu.

È un'avventura che vale tre Punti Seldon.